CD GAMES

84 oldalas lap végigjátszásokkal, megoldásokkal, cheatekkel és teljes guide-okkal. Minden alkalommal teljes játék mellékletel.

Ízelítő nemsokára megjelenő számunk tartalmából:

Far Cry
Breed
Afrika Korps vs Desert Rats
Sacred
Gangland
Chicago 1930
Jack the Ripper
Conan
Vietcong: Fist Alpha
Black Hawk Down: Team Sabre

Teljes kaland/stratégiai játék:
Septerra Core - Legacy of the Creator

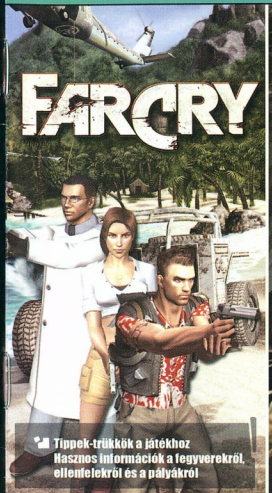
Az iránytű a játékok világában, amit eddig kerestél!

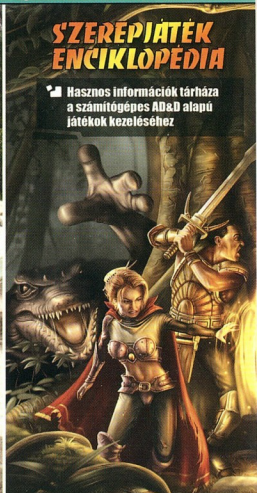
Keresd az újságárusoknál!

www.cdgames.hu

pc. games

ajándék 36 oldalas melléklet





pc. games

THE PARTNERS GUIDE

04... I. ALAPOK
04... II. KEZELŐFELÜLET
04... II/1. A főmenü
05... II/2. A játék kezelőfelülete
05... II/2a. Opciók
05... II/2c. Ügyvédek
05... Szükségletek
05... Személyiség
06... Kapcsolatok
06... Jellemzés
06... II/2d. Ügyek
06... A megbízólevél
07... Ügyek és ügyvédek
07... II/2e. Vásárlás

07... III. IRÁNYÍTÁS ÉS INTERAKCIÓK
08... III/1. Igények
08... III/2. Munka
08... III/3. Személyek

08... IV. KAMPÁNYMÓD, VÉGIGJÁTSZÁS
08... 1. KAMPÁNY: SEA, TEX & SUN
08... 1-1. The Infernal Webcam (főküldetés)
09... 1-2. False Diplomas
09... 1-3. Three's a Crowd
10... 1-4. Money Isn't Everything
10... 1-5. Mickey's Journal
10... 1-6. Romantic Victoria
11... 1-7. Go, Eva!

11... 2. KAMPÁNY: GORDON & GORDON
11... 2-1. Don't Cheat on Me (főküldetés)
11... 2-2. Thank You For the Music
12... 2-3. A Model Mariage
12... 2-4. Lawfirm of the Year
12... 2-5. Ready, Set, Flirt
13... 2-6. A Lesson in Paternity
13... 2-7. Cruise and Amuse

13... 3. KAMPÁNY: ADIOS & GOODNIGHT
13... 3-1. Beauty and Beast (főküldetés)
13... 3-2. New Kid in Town
14... 3-3. Let's Rock!
14... 3-4. J.R. Express
14... 3-5. J.R. Strike Back!
14... 3-6. You Shall Go to the Ball
15... 3-7. The Taming of J.R.

ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS SZEREPJÁTÉK ENCIKLOPÉDIA

16... Történelem
17... Karakterek, alapok
18... Fajok
19... Jellem
19... Szakértelmek, fejlődés
20... Fegyverek, felszerelések
20... A harc alapjai
21... Speciális képességek, mentődobások
22... Mágia
23... Varázstárgyak
23... Szörnyek

23... Világok
24... Dragonlance
24... Forgotten Realms
24... Ravenloft
25... D&D 3. kiadás
26... Melyiket válasszam?

FAR CRY: TIPPEK, TRÜKKÖK

28... A grafika turbózása és egyéb fontos parancsok

31... Tippek a játékmenettel kapcsolatban

A PC.GAMES melléklete, kizárólag a lappal együtt forgalmazható! A mellékletben közölt írásokat szerzői jog védi, további felhasználásunk csak a kiadó írásos beleegyezésével történhet.

THE PARTNERS

A Partners egy Sims-klón, persze nem éri el a nagy elől szintjét, de itt legalább van kampánymód, ami jópofa dolog. Főszereplőink ügyvédek, akikről az ismert sztereotípiákon túl (hadd ne idézzek vicceket ide) a játékból kiderül, aktív hormonháztartásuknak köszönhetően lépten-nyomon fúvel-fával… Ugorjunk fejest a témába, kezdjük az alapokkal, a kezelőfelülettel és irányítással, majd a küldetések végigjátszásával.

I. ALAPOK

Aki már játszott a Sims-szel, annak ismerős lesz a játék. Alapban kapunk egy irodát egy-két helyiséggel, némi berendezéssel és pár ügyvéddel. Fő feladatunk a beérkező ügyek elvállalása és megoldása, az így kapott tiszteletdíjból fejleszthetjük az irodát, eközben ki kell elégítenünk embereink különféle vágyait és igényeit. A dologban a nehézséget az adja, hogy a „Free Will" nem kapcsolható ki, azaz ha magukra hagyjuk karaktereinket, önállóan kezdenek cselekedni, ezért folyamatosan terelgetni kell őket, ami hét ember esetében már elég húzós feladat, jó eséret tessék elővenni, pár tízezer kattintásra szükség lesz a játék folyamán…

II. KEZELŐFELÜLET

II/1. A főmenü

A nyitóképernyőn jobbra fent található gombbal indíthatjak a **szabadjátékot.** Ez akár a küldetések előtt gyakorlásra, akár azok után mókára is remek. Itt saját sztorit kreálhatsz: kiválaszthatod a megfelelő irodát, a kezdőtőkét, az ügyek átlag nehézségi fokát és azt, hogy ezek milyen tempóban jöjjenek (soha, néha, gyakran, rendszeresen). Létrehozhatod a csapatot, meghatározva az egyes emberkék nevét, tulajdonságát (bal klikkel csökkentheted, jobbal növelheted az adott értéket), majd az egymáshoz fűződő viszonyukat. *Figyelem: jól készítsd elő a játékot, ugyanis ha elindítod, ezzel a teammel kell dolgoznod, azaz nem rúghatsz ki senkit, és nem is vehetsz fel!* Az alatta lévő gomb az **oktatópalya** indítására szolgál. Ezt érdemes végignyomni, de nem kötelező, az első kampány felvezetője, e nélkül is teljes a játék, és nem is mond el sokat, elég kapkodós.

A jobb alsó sarokban indíthatjuk a három **kampányt.** Érdemes fentről lefelé haladni, ugyanis ezek egyre nehezednek, és a második és harmadik már némi jártasságot feltételez a játékban. A leírásban is ezt a sorrendet fogom követni.

Balra lent két gomb, a **készítők listája** és a **kilépés** gombja. Ne tessék keresni beállítási lehetőséget, ilyen nincs, fix 800x600-ban tolhatjuk a játékot, egyéb grafikai hangolás, hangerőállítás vagy más ilyes opció nincs. Mentett állást betölteni az adott kampányon belül tudunk, innen ez sem érhető el.

II/2. A játék kezelőfelülete

Ha elindítunk egy játékot, kicsit Sims-es hangulat fogad. A bal alsó sarokban öt nagy gomb található, ezek balról jobbra a következők (magyarázat később):

1. Opciók (mentés, töltés, stb.)
2. Feladatok (csak a kampánymódban működik!)
3. Ügyvédeid tulajdonságlapjai
4. Az irodai elvállalt ügyei (egyszerre max. öt ügyön dolgozhatsz).
5. Vásárlás, berendezés.

Az interfész alján található a vezérlőgombokat: szünet, játék, dupla- és tripla sebesség (normál sebességnél egy óra kb. öt másodperc). Fontos: ha szünet közben a főgombok bármelyikét megnyomod, a játék elindul, erre jó odafigyelni, mert néha ártalmas lehet!

A sebességgombok fölött olvasható a dátum angol formátumban (nap / hónap / év) és az idő, ez felett balra a forgatás és zoom gombjai, jobbra a kis gombbal lehet lefényképezni a képernyőt, a naggyal pedig külön ablakban követni egy kiválasztott karaktert, erről még szólok később, most nézzük át a nagy gombokat részletesen.

II/2a. Opciók

Itt találod a mentést és visszatöltést. Jó megjegyezni, hogy a játék az egyes fő- és mellékküldetések előtt automatikusan menti az állást, azaz ha valamit nagyon elrontottál, innen mindig újrakezdheted.

II/2b. Feladatok

A kampánymód egy érdekes struktúra szerint van felépítve. Van egy főküldetés, melyre az egész kampány során oda kell figyelned, az itt kijelölt feladat elbukása azonnali játékvégéhez vezet. Jönni fognak ügyek, ezeken dolgozol, terelgeted embereid – majd hirtelen beesik egy mellékküldetés. Ha ezt megoldod, megy tovább az élet a főfeladat sodrában, majd újabb mellékes jön, és így tovább. Az „Objectives" gombra kattintva megtekintheted az aktuális feladatokat, fent a főküldetés, alatta az éppen zajló mellékmisszió, a balra lévő „i" gombbal kérhetsz részletes tájékoztatást, itt ellenőrizheted azt is, hogy állsz az adott feladatban.

II/2c. Ügyvédek

A fő gombok harmadikára klikkelve érheted el ügyvédeidet, portréjukra kattintva választhatod ki a megfelelő embert. Az arckép mellett látsz egy jelzősávot, mely minél telítettebb, annál kevésbé elégedett embered, azaz az üres az ideális. Minden emberhez négy ablak tartozik, menjünk végig ezeken.

Szükségletek

Az ablakban láthatod kiválasztott embered kilenc szükségletét, itt is, mint fent, minél hosszabb a kijelző csíkja, annál nagyobb szüksége van a karakternek az adott igény kielégítésére, ha átmegy vörösbe, sürgősen intézkednek kell! Lássuk ezeket és a teendőket, fentről lefelé és balról jobbra:

32 FRIENDSHIP (barátság): Beszélj a kollégákkal vagy hívd fel barátaidat mobilon.
33 LOVE (szerelem): Romantikus regények olvasása, szerelmes dalok hallgatása, vagy kollégákkal szerelmeskedés csillapítja a vágyakat.
34 RELAXATION (pihenés): Ülj le és vagy feküdj le emberedet.
35 SUCCESS (siker): jogi könyveket olvasva, ügyeken dolgozva növelheted, utóbbiba beletartozik az ügyfelek hívása telefonon és dokumentumok fénymásolása is.
36 DOMINATION (hatalom): engedd ki a gőzt gyakorlóablák (Punching Ball) vagy kollégák püfölésével!
37 SPORTS (sport): sportolj, eddz, vagy faxolj át sporteredményeket…
38 SEX (szex): olvass pornóújságokat és erotikus novellákat, faxolj szexi képeket, vásárolj gumit az övszer-automatából, fogd meg a kolléganők mellét, vagy vágd hanyatt őket a díványon!
39 BEAUTY (szépség): irány a mosdó, nők igazítsák meg a sminket, férfiak borotválkozzanak, de némi parfüm is segíthet.
40 CULTURE (kultúra): komolyzene hallgatása és művészeti magazinok („Art Magazine" – ez a legjobb!), könyvek olvasása radikálisan csökkenti ezt az igényt.

Személyiség

A második fül alatt találod adott karaktered személyiségét. Ez több részre osztott. A felső részen láthatod a kiválasztott emberedét, az alsóba bekérheted egy kollégа hasonló adatait összevetés végett, jobboldalt láthatod, mennyire passzol össze a két figura, ha igen, jó esély van összehozni őket, ami a játék szempontjából igen fontos lesz.

A kilenc jellemvonás párhuzamos a fent felsorolt kilenc szükséglettel. Minél erősebb egy jellem, annál gyorsabban nő a karakter ezzel összefüggő igénye, azaz ha a nemi vágy

(SEX) maximumon van, hatalmas mennyiségű pornómagazinra és csöcsórészre lesz szüksége a komának. **Nagyon fontos a játék szempontjából, hogy ezen értékeket átmenetileg megváltoztathatod!** Ha például embered sport iránti vágyát kielégítetted, de visszazavarod edzeni, az itteni SPORTY, azaz sportos jellem növekszik, majd ha más jellegű feladatot adsz neki, az érték lassan visszaáll az alapszintre. Ez bizonyos küldetésekben igen fontos lesz alapból, de még érdekesebb, hogy ily módon „összehangolhatsz" két karaktert, ha például össze akarod hozni őket. A fent leírt módon beállított az ablakba a két „áldozatot", megnézed, kinek melyik értéke alacsonyabb a másikhoz képest, és ilyen jellegű feladatot adsz neki, azaz ha valakinek három vonással alacsonyabb a RELAXED értéke, elzavarod aludni. *Ha a két karakter személyisége nagyjából azonos, nagyobb esély van arra, hogy akár barátság, akár szerelem kialakuljon!*

Kapcsolatok

A harmadik ablakban találod a kapcsolatokat, melynek nyolc szintje van, és megkülönböztetjük az azonos és ellentétes neműek közötti viszonyt.

32 JEALOUSY: Féltékenység, a legrosszabb azonos neműek között; akkor támad, ha egy embered meglátja szerelmét másval flörtölni.
33 HATE: Gyűlölet, remek kis interakciókat tesz lehetővé (fizikai támadás, útlegelés).
34 SCORNFUL: Megvetés, picsel gyengébb, mint a gyűlölet, de itt is lehet adni a másik arcába jól.
35 DISTANT: Tartózkodás, a legenyhébb „nemszeretem" viszony. Itt is vannak fizikai akciók, de elérheti az „Apologise", vagyis bocsánatkérés is, békülésre.
36 NEUTRAL: Semleges viszony, mindenki innen indul (kivéve pár küldetést) a többi rajtad áll...
37 FRIEND: Barátság, itt érhető el a legtöbb szociális interakció.
38 CLOSE: Közeli kapcsolat, ez az azonos neműek között elérhető legmagasabb pozitív viszony, és a szerelem előszobája férfi és nő esetében.
39 FLIRT: Flörtölés, az ellentétes neműek között szőhető legszorosabb reláció, a legjobb romantikus akciók itt kezdeményezhetőek, mint a már említelett csócsórészes vagy a smaci.

Az ablakban láthatod két ügyvéd viszonyát is, a kijelző az angyal és ördög között mozgva mutatja a kapcsolat aktuális irányultságát, ezt természetesen befolyásolni tudod különféle interakciókkal, ezekről kicsit később.

Jellemzés

A negyedik ablakban a kiválasztott karakter rövid életrajzát, jellemzését olvashatod, csak tájékoztató jelleggel.

II/2d. Ügyek

A megbízólevél

A játék lényege az ügyek elvállalásán és megoldásán van. Az egyes esetek levélben érkeznek, melyeket a képernyő telején hátszeg, erre kattintva megnyílik egy ablak, a baloldali és alsó terület a lényeges. Először nézzük az alsó részt, itt található az ügy leírása (elég mókás esetekről van szó), alatta egy felirat: *Principal Lawyer.* Ha úgy döntesz, hogy elvállalod az ügyet, ki kell jelölnöd itt egy vezető ügyvédet, aki az esetet vinni fogja, azaz ő jelenik meg majd a tárgyaláson. *Légy körültekintő, ugyanis ezt a döntésedet később nem változtathatod meg!* (Kampánymódban bizonyos ügyeknél meg lesz határozva ennek személye.) A bal oldali rész tartalmazza az érdemi információkat.

40 Chances: Az hogy, egy ügyet megnyersz vagy sem, két alappilléren nyugszik: embereid felkészültségén, és a vezető ügyvéd hangulatán a tárgyalás napján. Minden ügy egy alap sikeresség mutatóval indul, ez minél magasabb, annál nagyobb az esélyed a győzelemre. Amint hozzárendeled az esethez az elsődleges, illetve a második lehetséges ügyvédeket (ez utóbbit lásd később), ez a százalékos érték növekszik – de vigyázat: ha „elfektetsz" egy ügyet, azaz nem dolgozol rajta, az érték csökken, romlanak esélyeid, így mindig csak annyi ügyet vállalj, amit biztosan kezelni tudsz!
41 Gains: A megnyert per után járó tiszteletdíj dollárban. Ha elvesztesz egy ügyet, némi pénz természetesen akkor is jár érte.
42 Obligatory: Csak a kampánymódban érvényes, ha ez ki van pipálva, az ügyet *kötelezően* el kell vállalnod.
43 Days: Az ügy előkészítésére rendelkezésre álló (vagy másképp: a tárgyalásig hátralévő) napok száma.
44 Difficulty: az eset nehézségi szintje, fogós ügyekre érdemes rutinos ügyvédet állítani, könnyű falathoz kezdő kollégát, aki erősödhet ennek megoldásával.

Ügyek és ügyvédek

A mérleget ábrázoló negyedik nagy gombra kattintva láthatod azon ügyeket, amivel jelenleg irodád foglalkozik. A legfontosabb itt a jobb oldali rész. Azt már fent írtam, hogy minden ügyet egy elsődleges emberke visz, akinek személye állandó. Ebben az ablakban viszont mellérendelhetsz maximum két embert, aki segít neki a feladat megoldásában. Ezen döntésed bármikor megváltoztathatod, a segítő neve és képe melletti kukára kattintva törölheted a csapatból őt, illetve kijelölhetsz mást a feladatra. Ügyvédeid egyszerre több ügyön is dolgozhatnak, persze nem ajánlom, hogy ha öt eseted van, ugyanazt az egy embert jelöld ki mindre elsődlegesnek – kettőt viszont bárki képes egyedül is megoldani (főleg a rutinosabbak), segítőkkel hármat is. Ebből a szempontból viszont nincs különbség a feladatok között, azaz a vezető ügyvéd és segítői mind ugyanakkora erőbedobással végzik a munkát.
A másik fontos adat a homokóra alatti érték, amely a tárgyalásig hátralévő napokat jelzi. Érdemes ezt figyelemmel kísérni, ugyanis akkor van esélyed nyerni, ha a vezető ügyvéd a bíróságon jó formában van. Épp ezért a tárgyalást megelőző napon próbáld meg az ő igényeit kielégíteni. Ha kell, állíts az esetre egy teljes csapatot, akár más ügyektől elvonással, hogy beseglősenek a kollégának, akit ekőzben feltápolhatsz a csatára.

Miután lezajlott a per (virtuálisan persze) irodád újabb, aranyszalagos levelet kap, melyben megtudod, hogy döntött a hét esküdt. Ha megnyered a többséget, tiéd a beígért pénz, és irodád és emberid presztízse emelkedik, ellenkező esetben csökken, ennek mértéke az ügy nehézségi szintjétől függ.

II/2e. Vásárlás

A vásárlás itt nem annyira összetett, mint a Sims esetében, inkább funkcionális. Az első két fül alatt találod a bútorokat (Furniture) és tárgyakat (Objects), az kissé vitathető, mi álapján lettek szétosztva a cuccok, nézz körül jól, mi hol van! Ha megveszel valamit, jobb klikkel forgathatod, ballal lerakhatod, legtöbbet bárhová, de van, amit csak asztalra, vagy fal mellé tehetsz le. Az ablak baloldalán láthatod, mennyibe kerül az adott holmi, és milyen igény(eke)t fog kielégíteni – azt sajnos nem, hogy mekkora mértékben, általánosságban elmondható, hogy minél drágább valami, annál jobb, igyekszem a leírásban ebben segíteni, de a legjobb persze a tapasztalat. (Sajnos néhány ikon nem valós, azaz az adott tárgy nem elégíti a feltüntetett igényt, ezért drága holmi vásárlása előtt érdemes mentsél!). Ha valamit el akarsz adni, klikkelj rá, amikor senki nem használja, majd kattints a vásárló ablak bal felső sarkában lévő szemétkukán.
A harmadik fülre kattintva bővítheted birodalmadat, természetesen jó pénzért, és csak olyan helyiségeket vásárolhatsz meg, melyek kapcsolódnak a már meglévőkhöz.

III. IRÁNYÍTÁS ÉS INTERAKCIÓK

Az alap egyszerű és szokásos: bal klikkel választhatod ki a megfelelő ka-

raktert, jobbal elkülöntheted bárhová, illetve jobb kattintás egy tárgyon vagy emberen (saját magán is!) felhozza az elérhető interakciók listáját.

III/1. Igények

Az akciók neve mellett felbukkanó 1-3 kis ikon jelzi, miben és mennyire segít a lépés, azaz egy művészeti lapra kattintva a „Read" (olvasd) melletti három könyvecske azt „súgja", hogy ez a lépés erősen növeli a CULTURE értékét. Bizonyos tárgyak több fokozaton is használhatóak, ebben az esetben az illető igényétől függően változik a megfelelő erősséget (ilyen eszköz például a szobabicikli). *Megjegyzés: az egyes tárgyakon elérhető interakciók és ezek mértéke nagyban függ az adott karakter személyiségétől, azaz a hiftornyon csak a sportos figura tud sporthireket hallgatni!*

III/2. Munka

Mint említettem, embereid teljesen önállóan döntenek teendőikről, kihasználva az irodában levő eszközöket (épp ezért jó, ha csak olyan és annyi cucc van körben, ami az adott küldetés teljesítéséhez szükséges!). Emiatt a legtöbb esetben erővel visszaszakad ő ket terelni a munkához: jelöld ki az embert, jobb klikk egy irószasztalon, és „Work on Cases" – ez persze csak akkor él, ha a figurát korábban hozzárendelted egy esethez. Általában elég, ha egy igénnyel akkor foglalkozol, ha erősen besárgul, különben dolgoztasd a népet, mert könnyen elbukhatod a pert, főleg a nehezebb eseteket!

III/3. Személyek

Ha emberre kattintasz, plusz- és mínuszjelek, illetve fel- és lefelé mutató nyilak jelenhetnek meg. A nyilak arra utalnak, hogy a kapcsolatmérő (angyal-ördög) az akció végrehajtásával abba az irányba fog elmozdulni (ha nem jelenik meg, semmi nem történik, két jó haver sima beszélgetése természetesen semmin nem változtat, csak a „barátságigényt" elégíti ki). A plusz- és mínuszjel a kapcsolaton belüli kisebb mozgásokat jelzi, tehát erősebb barátság, vagy épp gyűlölet. A lényeges az, hogy egy adott viszonyon belül is vannak rétegek, az egyes határok (falak) áttörését felszálló angyal- vagy ördögfejek jelzik, ilyenkor a másik személlyel szemben indítható interakciók listája bővül. Még egyszer hangsúlyozom, hogy nagyon fontos egy (főleg pozitív) interakció sikerében a két ember személyiségének viszonya (lásd: **II/2c.** pont!). Például ha egy „Lick Boots" akciót indítasz, a célszemély ennek alapján dönti el, fogadja-e a hódolatot – megjelenik a gondolatbuborékában egy rendőrlámpa, elfogadás esetén zöld, elutasítások piros fénnyel, utóbbi természetesenront a viszonyon.

IV. KAMPÁNYMÓD, VÉGIGJÁTSZÁS

A kampányok és küldetések számozásánál ugyanazt az elvet követtem, amit a program az automatikus mentésnél használ, így könnyebb egy esetleges visszatöltésnél navigálni (sajnos a mentéshez semmiféle magyarázat nem tartozik).

1. KAMPÁNY: SEA, TEX & SUN

Eva Tax a főnök, aki két volt egyetemi osztálytársa, Benny Sea és Hunter Sun urak segítségével próbál meg egy sikeres irodát létrehozni és fenntartani.

1-1. The Infernal Webcam (főküldetés)

Eva nagybátyja, Sammy elhunyt. Az öreg egy csokinyuszigyár tulaja volt, és unokahúgára hagyná a vállalatot, egy kikötéssel: nem kezdhet viszonyba senkivel húsvétig, nehogy a szerelme rávegye, adja el a családi örökséget - épp ezért Sammy ügyvédje egy webkamerát szereltet fel a lány asztala fölé. A főfeladat tehát: a kamera előtt Eva nem flörtölhet! Lássuk ezért az alaplépéseket: az irodába, ahol a lány asztala van, vegyél még két íróasztalt (kerüld a közösségi asztalokat, egyszemélyeseket vásárolj!), és a külön helyiségbe, az elválasztó túlfelére, az ablak alá egy sima szófát (Sofa – ha lenyomtad az oktatópályát, ez már megvan). Hamarosan befut az első ügy, vállald el. Legyen Eva a vezető ügyvéd, Sea pedig segítsen neki.

1-2. False Diplomas

Befut a harmadik kolléga, Hunter Sun is, és egy hír, hogy a rendőrség hamis diplomák után nyomoz.
Hunternek meg kell nyernie két ügyet, hogy bebizonyítsa szakértelmét.

45 Rendelő hozzá Sunt az első ügyhöz, amin már kollégái dolgoznak.

46 Pár nap múlva új levél érkezik, kötelező esettel. Legyen Sun az elsődleges ügyvéd ebben, dolgozzon rajta egyedül, és vedd ki az első ügy csapatából is, semmi ne vonja el a figyelmét!

47 Hamarosan az első ügy megoldódik. Ekkor állítsd Eva és Sea kollégát Sun mellé segédcsapatnak a második esetre.

48 Sun kanos lesz. Vegyél neki pornóújságot (Buy / Objects / Erotic Magazine), legjobb az asztalra rakni, hogy *kéznél* legyen…

49 A másik két kolléga igényei is nőnek. Sea-nek a sport hiányzik, vegyél faxot neki, hogy kicserélhesse a sporteredményeket haverjaival. Eva általánosságokkal elégedetlen. A LOVE értékére legjobb egy hifi, ha nincs rá pénz, egy PDA (Organizer) is megteszi, az agresszió levezetésére (DOMINATION) már most jó venni egy gyakorlóbábát (Punching Ball), a barátkozáshoz egy mobiltelefon ideális, a kultúrához könyvszekrény vagy újság, szépészkedéshez érdemes felszerelni egy mosdót a falra. Ha sikerült kielégíteni igényeket, tereld őket vissza az ügyre!

50 Nemsokára újabb kötelező ügy fut be. Erre is Sunt rendeld elsődlegesnek, a többieket segítsre.

51 Hamarosan egy szabadon választható eset is előkerül, hat napod van a megoldásra. Eva elég erős erre, vállald el, és állítsd rá a lányt egyedül.

52 Az egyik korábbi ügy megoldódik, de befut egy szűk, háromapros feladat. Eva erre is jó, legyen ő az elsődleges, de most a két, általa vezetett esethez rendeld a fiúkat segíteni, egyiket erre, másikat a hatnaposra.
Pár pillanat múlva Hunter második ügye is révbe ér, így ez a küldetés kilőve. (Van itt egy másodlagos feladat is, ami a két ügy sikeres megoldásával, folyamatos munkával automatikusan teljesül, ha mégsem, olvass jogi könyveket.)

1-3. Three's a Crowd

A két srác egyetért abban, hogy Eva minden hisztijének megoldása egy jó kiadós… szex lenne, de a kamera miatt ez kissé körülményes. Az ügyek gyorsan befutnak, így a legjobb, ha kiválasztod, melyik úr legyen a szerencsés tenyészeme, a másikat pedig minden ügy elsődleges megoldójának jelölöd ki, akinek a pár csak besegít, az ő elsődleges céljuk a minél közelebb kerülés lesz. A kiválasztásnál használd a **II/2c.** pontban bemutatott személyiség-összehasonlítást, hogy minél jobban passzoljon a pár, én Benny Sea-ben találtam meg a nagy Ő-t.

53 Kezd az ismerkedést beszélgetéssel (talk), ami emeli a leendő pár kapcsolati értékét (keresd az interakciók között a smiley, mellette a felfelé mutató nyilakat és a pluszjeleket!).

54 Nemsokára minden ügyedet befejezed, ez a tökéletes alkalom a betetőzésre. Most nyisd meg a személyiségláapokat, és kezd el feltornázni, összehangolni a megfelelő értékeket mindkét fél-

nél. (Példa: Eva agresszívabb (ökö!), viszont alacsonyabb a siker-
ességa (dollárjel). Ezért Sea álljon neki öklözni a labdát, mialatt a lány jogi könyveket bújˇ ezerrel.)
55 Némi idő múlva megjelenik a szobában „Lick Boots" akció. Ha nagyjából összecsengő a két személyiség, tereld őket félre a szófás szobába, és válaszd ezt az akciót.
56 Amint a pár kapcsolata eléri az erős barátság értékét, lehet melegíteni: válaszd a férfit, klikk a szófán, majd ott a "Chat Up" akción. Itt ki kell választani a célszemélyt is, ha igaz, Eva elérhető, bökj rá, ekkor a hím elvonszolja őt a díványra.
57 A LOSE értéket elérve jöhet egy erotikus támadás, ugyanígy férfi, szófa, „Smooch" (csak a sima szófán erotikus ez az akció!), a célpont természetesen a lány. Amint eléggé belemelegedtek, ismét válaszd a hímet, és vallj szerelmet Évának: "Declare Love" (természetesen nem a kamera előtt!). Ha mindent jól csinálтál, vége is küldetésnek, ha nem, ismételd a fenti akciókat, egy „Kiss" is bejátszhat, és utána rögtön a vallomás.

1-4. Money Isn't Everything
Egy újabb ügyvéd, Helen Blanc jelentkezik be, ő Benny volt felesége, akinek jó csomó pénzzel tartozik a srác. Helen az adósság behajtására beírtatta höseinket egy sportversenyre, így feladatod embereid kondiciójának növelése. Ez nagyon könnyű: a külön-szobát most edzőteremmé kell átalakítanod, és mindenkit, aki nem dolgozik egy ügyön, az oda vásárolt kínzóeszközökre terelni. A cél a személyiséglapon a „SPORTY" (hatodik ikon, labda) értékét minimum *sárgába* húzni mindenkinél (tehát nem kell a maximumra tolni!) – erre legjobb eszköz a szobabicikli, de érdemes beszerezni több eszközt is, hogy mindenki mozoghasson.

Megjegyzés. Van egy kis kihívás is, mely a főküldetésre hat vissza: Eva ezentúl lépten-nyomon flörtölni akar, még a kamera sem zavarja. Épp ezért legjobb, ha ráállítod a követőkamerát a lányra, és amint ilyen akcióba kezd, leállítod, eltereled! Ennek módja: klikk a nagy kameraikonon a bal alsó sarokban, ekkor megjelenik egy ablak, jelöld ki Evát, majd válaszd a kisablak balról harmadik ikonját.

1-5. Mickey's Journal
Ötödik hős, Mickey Lucas áll munkába, egy játékmagazin megbízásával: az újság egy ügyvédi irodát keres, a feltétel: nyugodt és kultúrált csapat, azaz ugyanaz a cél, mint az előbb, csak most a „RELAXED" és „CULTURED" értékeket kell növelni (harmadik és utolsó ikon), immár öt embernél.
58 Ne vállalj el ügyet! Mostanra elég pénzed kell, hogy legyen a küldetés megoldására, és sok a tenedő.
59 A második szobába vegyél még kanapét, érdemes a drágább, kényelmesebb modellt (Posh Sofa) választani, és csapatodból két vagy három ember mindig heverésszen, ezzel a „Relaxed" hamar felfut.
60 Ha még nincs, vegyél könyvszekrényt, újságot, hifit, miközben a csapat egyik fele pihen, a többiek olvassanak művészeti témákat („art", a nyított könyves akciók), illetve hallgassanak komolyzenét („classical"), ez a „Cultured" mutátora lesz jó hatással.
61 Amint valaki az adott értékben maximumra jut, jöhet a csere, ha feküdt, küldd olvasni és viszont.

1-6. Romantic Victoria
Zsúfolódik az iroda, új embered Victoria Illustria, akire mindhárom kan rálzgul. Szerződés köttetik: aki közel kerül a nőhöz, elkísérheti Hawaii-ra, egy konferenciára. Mivel ez az irodának nem tenne túl jót, ez a személy valamelyik *hölgy* kell, hogy legyen. Én Eva-t javaslom, mivel így legalább nem kell a webcamera előtti flörtjei miatt külön akcióznі, és közelebb is áll a személyisége az új lányhoz.
A stratégia hasonló, mint az **1-3.** esetében. A feladat pontos leírása ugy szól, hogy Victoria kapcsolati értéke magasabb kell, hogy legyen a választott hölggyel, mint bármelyik fiúval. Mivel érkezésekor mindenkivel szemben semleges, elég feltornázni egyet, baráti („Friend") fokozatra a nexust, épp ezért alapvető, hogy rögtön szeparáld el az uraktól, a három hím *legyen lekötve folyamatosan* a befutó esetekkel, a „szabad" csaj azt csinál, amit akar, legjobb, ha őt is dolgoztatod.
A választottadat és Victoriát hangold össze a már ismert módon, majd jöhet a beszélgetés, és a cipőnyalás orrvérzésig. Nem jelenthet problémát a siker.

1-7. Go, Eva!
Újabb ügyvéd érkezik, a nagymellű Tiffany, aki bele van zúgva Mickey komába, de sajnos Eva szintúgy. Mivel Tiff nyomul rendesen, ráadásul hétvégére szülinapi bulit rendez, Eva nem várhatja meg a húsvétot, lépnie kell, azonnal. Bonyolítja a dolgot, hogy ekőzben nem alakulhat ki szerelmi sokszög, azaz Eva nem flörtölhet sem Sea, sem Sun komával. Ha az **1-3.** küldetésben az általam leírt módon egy embernre fókuszáltál, ez félig teljesítve lesz.
62 Kezdd azzal, hogy vessz össze szerelmeddel, azaz válaszd ki Evát, és indíts agresszív akciót a hozzá közeli úrral szemben. Két veszekedés („Bicker") elég lesz, könyeg, hogy egyet essen vissza a kapcsolati viszonyuk, tehát „flirt"-ről „close"-ra.
63 Vállalj el minden ügyet, a legtöbbet, elsődlegesként sózd Tiffanyra, *de Eva és Mickey ne dolgozzon!* A másik három segítsen a többieknek. (Ha kell, vegyél még íróasztalt; kezdetben nem lesz sok úgy, ezért kösd le valahogy embereid kedvenc szórakozásukkal.)
64 Zárd be Evát és Mickey-t a különszobába, jöhet a személyiségcsere és a bicíklitolás. Állíts követőkamerát Tiffanyra, mert könnyen elindulhat a szeparé felé, ilyenkor tereld vissza dolgozni.
Amint Eva és Mickey szerelme betetőzik, megnyered a 7. mellékküldetést, és ha nem flörtöltél a lánnyal a kamera előtt, az első kampányt szintúgy. Gratulálok!

2. KAMPÁNY: GORDON & GORDON
Alan és Isabella Gordon két új hősünk, egy házaspár, akik közösen alapították az irodát. Alan nagy szoknyavadász, ami remek feszültségforrás indulásnak…

2-1. Don't Cheat on Me (főküldetés)
Isabella egy nap férje karjaiban találja az egyik ifjú gyakornokot. A lányt kirúgja, Alant válással fenyegeti, ami a jóembernek igen kellemetlen lenne, így anyagilag, így a feladat: nem nézni nőre – csakhogy érkezik az új csaj, Jesssica Woods, a végzet Barbie babája…
A lényeg, hogy folyamatosan foglald le Alant az ügyekkel, és még véletlenül se adj el a „Flirt" akció senkire a kampány során. Isabella vakáción van, Jessicát pedig az első mellékküldetésben elintézzük, ne foglalkozz vele. Vegyél négy asztalt, helyezd őket egy helyiségbe. Egy másik szobában legyen a pihenőhely, kanapé, könyvszekrény, a szokásos cuccok. Amint befut az első ügy, vezető ügyvéd Alan legyen, George segítsen neki, Jessica a különszobában foglalja el magát.

2-2. Thank You For the Music
Antonio Leary az új kolléga, akinek bátyja, Ross, a zenész most szabadult a börtönből, és máris megvádolták, hogy egy komponista főrendőr (hmm, ott is vannak ilyenek?) melódiáját ellopta. Ross persze az irodát kéri fel a védelemre, sőt meg is jelenik testi valójában, aminek nem mindenki örül.
65 Az eset elsődleges ügyvédje kötelezően Antonio lesz, állítsd mögé Jessicát.
66 Az első ügy megoldása után Alan és George „hiányzetségébe esik", a kapott pénzből fejezd be az iroda berendezését és tápold fel őket.

67 Hamarosan új, szabadon választható ügy esik be, fogadd el, Alan legye az elsődleges, George segítsen neki.
68 Amint erre ráállsz, Antonio és Jessica kicsit már fárad, ápold le őket, majd iziben küldd őket vissza dolgozni, keményen.
69 Ha Ross ügye megoldódott, elégítsd ki teljesen Antonio és Jessica igényeit. *Egy jó tanács: kezdd el összeboronálni őket, ezzel a főküldetésbe és a következő mellékesekbe is beseghetsz!*
70 Ezután újabb, kötelező eset, az igazi tolvaj ügye érkezik, itt is Antonióhak kell vinni a prímet. Van egy kis felkészülési idő, tápold fel a fiút a munka előtt - és persze Jessicát is, hiszen ő fog segíteni ezúttal is.
71 Alan és George hamarosan végez. Rendezd el az igényeiket és kösd le őket. Ez pont a másik ügy befejezése előtt lesz, így ekkor Antoniót is vedd ki az asztala mögül, és tápold „zöldre", hogy biztosan megnyerje bátyja perét – és így neked a küldetést.

2-3. A Model Mariage
Isabella visszatér, remek ajánlattal: egy TV-társaságot filmet forgatna róluk, mint menő irodáról, sőt a legjobb ügyvéd együtt ebédelhetne spy producerrel, filmes karrier reményében. Alan szerint erre a feladatra Antonio a legalkalmasabb – legalább megszabadulhat a kölyöktől, mert nem igazán komálja.

Az első feladat, hogy Antonio minimum semleges (neutral), vagy ennél jobb kapcsolatban álljon a többiekkel. Ha megfogadtad előző tanácsom, akkor Jessicával jóban vannak, és Isabella is oké. A fiúkkal fel kell fejlődni, így koncentrálj egy „áldozatra", a többieket kösd le, Antoniót és emberét pedig vasald össze (valószínűleg Alan lesz a legnegatívabb, itt Antonio egy bocsánatkéréssel (Apologise) indítson).

A következő lépés széppé varázsolni embered, azaz feltolni a „Sophisticated" mércét (nyolcadik, tükör ikon).
Ha nincs, most vegyél egy mosdót (Wash Basin), és álj neki ezzel borotválkozni (Shave), de akár egy parfüm is elég, amit a srác magára locsol. Ha elérted a megfelelő szintet, győztél.

2-4. Lawfirm of the Year
A két Gordonnak el kell nyerni az Év Jogi Cége címet, ennek érdekében 14 napig nem lehet semmi erőszakos akció az irodában – csakhogy a felesége stufloskodása miatt ideges Alan és George, aki titkon szerelmes az asszonyba, de az észre sem veszi, „le a nőkkel" véd- és dacszövetséget alakított…

Ha az eddigiekét követted, a felállás egyszerű: Antonio és Jessica édelegjenek egymással, alakítsd a kapcsolatukat. Elég tempósan futnak be az ügyek, az elsőhöz Alant állítsd, a másodikra Isabellát, segítőnek mehet George, ha új ügy jön, ő is kaphat vezérszerepet, a fiatalokat pedig rendeld segítőcsapatba, ha szükséges, lehetőleg mindig csak egy ember ápolja magát, a többiek dolgozzanak. Érdemes kb. kétnaponta menteni, hogy ne vesszen kárba minden, ha a 12. napon valaki lekever egy maflást a másiknak! A küldetésablakban (második, célkereszt nagy gomb) leolvashatod, mikor jár le a határidő.

2-5. Ready, Set, Flirt
Friss hús érkezik, Susan, aki rögtön megtalálja a közös nevezőt Jessicával, és elhatározzák: összehoznak egy édes hármast valamelyik ráccal… A feladat tehát, hogy egy kiválasztott hím mindkét nősténnyel flörtöljön.

Ha a fentieket követted, akkor Antonio már letörik a bringát Jessicának, és félig kész a küldetés, ha nem, állj neki ennek. Opcionálisan lehet George is a szerencsés, Alan viszont semmi esetre sem, hiszen ez kilőné a főküldetést. Itt is kapod majd az ügyeket, így a kiválasztottad és a két lány kivételével mindenkit elláthatsz főfeladattal. A turbékolnak segédcsapatba oszd be – amíg az egyik lányt lenyomja a szófára a srác, a másik dolgozzon, illetve csiszolja a személyiségét a fiúhoz, és amint az első bigyével sikerült a kaland, máris ess neki a másiknak. Nem túl nehéz feladat.

2-6. A Lesson in Paternity
John Fitzgerald érkezik, a friss hús láttán Jessica hormonjai elszabadulnak, és elhatározza: megszerzi az új csikót - de csak magának (és születendő gyermeke apjának), így ezúttal Susan távol kell tartani a tűztől. Gondolom, többet nem is kell mondanom: Jessica és John a különterembe, a többiek munkára, vagy magukhoz. Hamar beesik egy eset, Susan legyen a vezető ügyvéd, és jó, ha beosztod valaki mellé segíteni is. Süti.

2-7. Cruise and Amuse
Mivel az iroda egy jól menő bordélyhoz kezd hasonlítani, és „dúl a tavasz", Isabella és Alan elhatározza, ad még egy esélyt kapcsolatuknak, a festői Velencében. Az irodát eközben valakinek vezetnie kell, a rangidős George, csakhogy valószínűleg már észrevetted, ő inkább az alkoholhoz vonzódik. A jóembernek tehát bizonyítania kell: nem nyúl többé szeszhez, inkább beáll a sorba, és ráfektetі az asztalra az egyik kolleginát (hmm, lehet, hogy elmegyek ügyvédnek…).

Pofonegyszerű küldetés: keresd meg az összehasonlítós módszerrel azt a csajt, aki legjobban passzol embereinkhöz, és mehetnek a szeparéba izzadni (nekem Susan jött be, szinte tökéletesen illett egymáshoz a két ember jelleme). Amint a flörtmérő becsenget, megnyerted a küldetést, hiszen George vagy iszik, vagy…

Ha minden volt, ahogy írva, Alant sikeresen megóvad a nőstények karmaitól, és a Gordon & Gordon ismét egy sikeres és boldog családi vállalkozás. Bravó!

3. KAMPÁNY: ADIOS & GOOD-NIGHT

A főnök egy öreg zsidó, J.R. Goodnight, aki Bobby fiával és üzleti partnerével, Angelina Adios kisasszonnyal vezeti az irodát. Az özvegyember nagy zsarnok, így mindenki szívesebben látná, ha visszavonulna.

3-1. Beauty and Beast (főküldetés)
A visszavonulás bejelentve: az év végén esedékes, a céget Bobby veszi majd át. Eddig nem játszott feladat áll eléd: az iroda presztízsét 20-ra kell növelni és ezen tartani. A megoldás: vállalj be minél több ügyet, és nyerd meg őket, ez mostanra nem okozhat gondot (az értéket az ügyek ablakának bal oldalán nézheted meg).
Van persze itt is csavar: Bobby és egy kollegina, Wendy szerelmesek, de az affért titkolják J.R. elől, ezért neked is ezt kell tenned: az apuka nem láthatja meg, hogy a fiatalok turbékolnak – de eközben egyenegetned is kell a fiatalok boldogságát, azaz *minimum* CLOSE szinten tartani a kapcsolatukat (a kiinduló állapot FLIRT, tehát max. egyet romolhat a viszony).

Indulás: J.R. irodájába a radiátor és a fal közé egy szófa, az asztalra egy művészeti alp, és rögtön a szoba elé egy gyakorlólabda, mert az öregnek gyakran kell levezetnie a feszültséget. Vásárold meg a központi hallt, és javaslom a főnöki kucó melletti hosszú helyiséget mellé, itt be lehet rendezni az irodát pár asztallal és a szokásos cuccokkal, a zöld padlós helyiség lehet a sporté és szórakozásé, jó távol van az öregtől…

3-2. New Kid in Town
Új ügyvédünk van, Isaac, akinek bizonyítani kell az öreg előtt, azaz meg kell nyernie első ügyét, és minimum semleges kapcsolatot kialakítani a fő-

nökkel – de mivel a viszonyuk így indul, ez azt jelenti, hogy ez az érték nem romolhat. Isaac hadd dolgozzon egyedül az első ügyén - ráállíthatod J.R.-t segítőnek, aki a saját kuckójában dolgozik, és ha befut egy újabb megbízás, azonnal átváltod erre az öreget primásnak. A legjobb, ha a sorba érkező esetekkel is mindenki egyedül foglalkozik, így könnyebb ellenőrizni a csapatot, persze ez sok „kórkapcsolással" jár, hogy mindenkit dolgoztass és kielégítsd az igényeit.

3-3. Let's Rock!

Egy nagymenő rocksztár, Rocky személyi ügyvédre vágyik, a főnök a fiát látja erre alkalmasnak, a megbízó viszont tökös embert akar, azaz fel kell tornáznod (zöldre!) Bobby DOMINEERING értékét. Ez viszont Angelának nem tetszik, hiszen fél, hogy egy új J.R. válik a fiúból – a második feladat, hogy a hölgy és a srác kapcsolati szintje nem romolhat NEUTRAL alá.

A megoldás viszonylag egyszerű: vegyél újabb gyakorlóabdát, helyezd a sporthelyiségbe, és állítsd rá Bobbyt, izzadásig. Angela eközben dolgozzon ezerrel, állíts rá kamerát, még véletlenül se menjen a srác közelébe!

3-4. J.R. Express

A rendőrség szerint J.R. drogozott, az iroda tekintélyo veszélybe kerül. Az öregnek be kell bizonyítania, hogy okos, jó munkásember – azaz meg kell nyernie két ügyet, és ki kell művelődnie a végletekig (CULTURED zöldbe).

72 Amint szabaddá válik a főnök, el kell vállalnod vele az első befutó ügyet, és minden szabad embert állíts be negatívnek. (Ha van már egy ügy a főküldetés sodrából, amin az öreg dolgozik, természetesen az is beleszámít a kettőbe, sőt ha két perre állítottad rá korábban, még az is elfordulhat, hogy itt semmit nem kell csinálnod…)
73 Amint időd engedi, olvastasd J-R-rel a művészeti magazint.

74 Koncentrálj az ügyre, elégítsd ki egyéb igényeit, főleg a tárgyalás előtti-napon. Ha megnyert egy pert, tápold fel, majd olvasson tovább.

3-5. J.R. Strike Back!

Igazi kihívás! Megérkezik az új kolléga, Caruso, és befut egy ügyfél, Jock, akinek mesterhármassal kell főorientani: három ügyet kell megnyerni zsinórban, azaz nem lehet veszíteni eközben. Itt is érvényesek az előző pontban leírtak: a három küldetés *kampányszinten értendő,* azaz a három éppen folyó esetet kell teljesíteni, ha már két ügyön dolgozol, akkor azokat és egy újat. Mindemellett Caruso és J.R. kivételével mindenkinek pihentnek és frissnek kell lennie, és mindenkinek semlegesnek kell maradnia az új kollégával szemben.

Mivel Caruso NEUTRAL státusszal nyit, annyi csak a dolgod, hogy tereld őt el a többiek elől, így nem lehet konfliktus. Tiédtől rá az első ügyet, J.R-re a másodikat, a többiek dolgozzanak alájuk. Először a küldetés első felére koncentrálj, azaz a három megnyerendő ügyre – *de ha van három eseted, ne vállalj el többet!* Amint megnyered a három ügyet, jöhet a pihenés. Én megvettem a zöld szoba melletti másik sarokhelyiséget, és ide beállítottam négy kényelmes (posh) szófát, majd a négy emberkét (Bobby, Wendy, Angela, Isaac) lefektettem aludni (sleep), ez három egységet tol a RELAXED értéken, amelyet szintén zöldre kell húzni. Ha valaki elérte ezt, elégítsd ki a többi szükségletét, természetesen figyelve arra, hogy ne kerüljön Caruso komával konfliktusba.

3-6. You Shall Go to the Ball

Az év végi ügyvédbálba J.R. Wendy-t delegálja, de mivel úgy tudja, nincs partnere, Isaac, aki szemet vetett a lányra, jelentkezik, hogy megtanítja a kisasszonyt táncolni. Eközben Bobby elfelejti a lány születésnapját, így kicsit megromlik köztük a viszony, ami a rámenős táncpartner malmára hajtja a vizet. Feladataid:

1. Isaac maximum CLOSE értékig juthat el Wendy-vel, azaz nem főlérhetnek.
2. Bobbynak ezzel szemben vissza kell állítania a FLIRT viszonyt a lánnyal.
3. A fiúnak, szerelme bizonyításával és pótajándék gyanánt gyűrűt kell vennie szerelmének.
4. Végül, a szerencsétlen versengést megnyerendő, műveltebbnek kell lennie, mint vetélytársának.

Lássuk a teendőket.

75 Az első egyszerű, Isaacra kamera, ne engedd Wendy közelébe. Adj neki munkát, kösd le. Vigyázz, hogy a CULTURED értéke ne menjen fel, azaz ha magától művelődni kezd, tesd!ái rá más feladatot!
76 Koncentrálj Bobby és Wendy szerelmére – *természetesen a főküldetést figyelembe véve,* azaz nem szabad, hogy az enyelgést J.R. meglássa, így őt is lásd el munkával.
77 A szerelmesek vonuljanak főre. Az első lépés a FLIRT-re emelés, ezt előbb szerelmi vallomással (Declare Love), majd csókkal (Kiss) melegítsd, aztán jöhet a szófás akció, akár szerelmes, akár erotikus felhangokkal (Chat, Smooch, utóbbi a Posh kanapén vörös színes akció).
78 Ha elérted a FLIRT kapcsolatot, irány a BUY mód. Vegyél a szófa mellé egy kisasztalt (Side Table), erre helyezz egy gyűrűt (OBJECTS, ha van pénzed, mindenképp a 2000 dollárost javaslom!). Jelöld ki Bobbyt, jobb klikk a gyűrűn, és „Offer", majd válaszd Wendyt. Ekkor a srác átadja a gyűrűt a lánynak, és ha az elfogadja, nyert ügyed van (ments előtte!).
79 Ha ez a két pont teljesítve van (főrt és gyűrű), nyomj Bobby kezébe egy művészeti magazint, és olvastasd addig, míg zöldbe nem ér a CULTURED értéke. Bingó!

És még egyszer: nagyon fontos, hogy mindeközben J.R. ki se mozduljon az irodájából!

3-7. The Taming of J.R.

Az átkozott öreg elhalasztotta a nyugdíjba vonulást. Szerencsére befut egy új bőr, Gabriella, aki, ne szépítsük, egy nimfomániás, és ügyvédkedés helyett szívesen élné a kitartott asszonyok édes életét – a gazdag és vén J.R. remek célpontnak látszik. Pompás terv! Apuka vagy belepusztul az első kaddos aktusba, vagy elvonul új kedvesével papás-mamázni, de így is, úgy is félreáll. A baj persze az, hogy Gabika amint meglát egy hímet, rögtön ráveti magát, és ha ezt a vén kujon meglátja, nem fog ráugrani a csajra. A cél adott: Gabi főrtöljön J.R-rel, de senki mással ne!

80 Kösd le a fiúkat munkával, feladattal.
81 A kiszemelt pár vonuljon fére, mivel picit eltérő személyiségek, a már ismert módon hozd közös nevezőre őket.
82 A keményebb feladat az udvarlás. Kezdetben nem lesz sok pozitív akció, ezért semleges mozdulatokkal indíts, a lényeg a mosolygó arcocska. Váltogasd a kezdeményező felt, azaz felváltva jelöld ki Gabit és az öreget, és jobb klikk a másikon, ha van egy smiley-s akció egy vagy két + jellel, azonnal indítsd el! Én jó pár „Congratulate" és „Lick Boots" után remek „Console" akciókkal nőnéztam fel a kapcsolati értéket. Ha kialakult a barátság, onnan már sima, jöhet a szerelmi vallomás, a csók és a kanapé. Ha megvan a FLIRT, lehet örülni.

Elméletileg eddigre összejött a 20 presztízspont, ha nem, vállalj be még egy-két ügyet, és teljesítsd. Ezzel a harmadik, egyben utolsó kampány is lezárult. Gratulálok, nekiállhatsz saját szappanoperáid megalkotásának a szabadjáték módban. *Termékeny* ügyvédi éveket kívánok!

](redenc

Advanced Dungeons&Dragons

Ez a cikk azzal a szándékkal született, hogy többé-kevésbé részletesen bemutassa a számítógépes játékosoknak az egykoron a TSR, ma pedig a Wizards Of The Cost kiadásában világszerte ismert szerepjátékot, a Dungeons&Dragons-t, illetve annak előjét-utódját, az Advanced Dungeons&Dragons-t, vagyis az AD&D-t. Lehet sokan ismerik ezeket a rendszereket, de akinek nem volt szerencséje a hagyományos, papiros változathoz, az föltehetőleg talál alább néhány új, korábbi tudását kiegészítő (néha kicsit száraz) információrmzsát.

Történelem

Fő témánk a 2. kiadású AD&D, a jelenleg "hatályban levő" 3. kiadást kissé odébb részletezem, az alapnak számító másodikkal való összevetésben. Nem szeretnék teljes mélységű történeti áttekintést adni a szerepjátékokról, de pár sort mindenképpen megérdemel a "régmúlt". Nos, az első úttörő a D&D (Dungeons&Dragons) volt, ami a hetvenes években (1974-től) hódította meg a világot, és bár kezdetleges rendszerrel bírt, a jó játékhoz ez is tökéletesnek bizonyult. (A kiadó jogi személyében a nem is olyan régen befucscsolt, sokáig az RPG-k Microsoftjának tekintett TSR - Tactical Studies Rulest tisztelhettük, a szerző pedig a kimondhatatlan nevű Gary Gygax.) Természetesen rengeteg ötletet küldtek a rajongók a D&D fejlesztésére, és '79-ben meg is érkezett az új változat, az Advanced Dungeons&Dragons. (Amit talán sose fogunk magyarul jól hangzó címként lefordítani, hivatalosan Fejlesztett Várbörtönök&Sárkányok lenne, a dungeon ui. kifejezetten a vár alatti börtönrész, amire még a kazamata egy elfogadható szinonima, de az se szól szebben. Valaki aztán kitalálta, hogy a dungeon jelentsen kalandot, így lett Kalandok és Sárkányok. Felsőfokon a magyar cím...) Ehhez rengeteg világ készült, amelyekre írók hada alkotott jobbnál jobb regényeket, a Dragonlance, Forgotten Realms és az idehaza kevésbé ismert Greyhawk mind a '80-as években értek virágkorukat. A számítógépek a C-64 idején vették föl a fonalat, és az SSI játékfejlesztő cég vezetésével olyan nagyságokat láthattak a kor gamerei, mint a Krynn-sorozat (Champions/Death Knights/Dark Queen of Krynn) vagy a Realms sorozat (Pool Of Radiance, Curse Of The Azure Bonds, Secret Of The Silver Blades és Pools Of Darkness). Az évek múlásával (miközben a CRPG-k (számítógépes szerepjátékok) különálló műfajá nőtték ki magukat, elérkezett az idő az AD&D szabályainak revideálására, így 1989-ben a boltok polcaira került a 2. kiadás. Sajnos azonban nemcsak a rendszeren történtek változások, hanem a szemléleten is: elsődleges prioritássá lépett elő a pénz, ennek köszönhetően, ha egy marketinges rámutatott egy tetszőleges játékelemre, abból kiegészítő könyv lett. (Minden osztály, faj, a világok különböző területei, stb. kaptak egy 64, 96 vagy 128 oldalas kiadványt, ezek ára általában 5-20 dollár között mozgott, és önmagukat, valamint az alapkönyveket ismételték, pár oldal valóban hasznos infó mellett.) Az AD&D 2nd. ed., kiegészítőivel együtt feltehetőleg a mai napig a legtöbb példányban fogyott szerepjáték, és túlszárnyalni papiros RPG-k már nem is fogják, ezt talán nem nagy bátorság kijelenteni. (PC-n az Eye Of The Beholder trilógia nyitott, és az évek alatt egészen olyan nagyságokig jutottunk, mint a Planespace - Torment vagy a Baldur's Gate széria.) A harmadik kiadás, mely elhagyta az advanced jelzőt, a Magic - The Gathering kártya (és a gyűjtőgetős kártya műfaj) feltalálójának, a Wizards Of The Coastnak a terméke lett, miután az bekebelezte a csód felé zuhanó TSR-t. A D&D 3rd ed. 2000-ben debütált, és elég határozottan rálépett a "mindenki szerepjátéka" nyomvonalra, a bevételek növelése és a rajongók megtartása érdekében pedig sorban jelentette meg a a korábbi világok aktuális változatát. Valójában ez annyit tett, illetve tesz, hiszen már a jelenben vagyunk, hogy az üzleti szempontból hasznosakat fejlesztgették, új történeteket, stb. gyártottak hozzá (ilyennek nyilvánították a Forgotten Realms-t, vagy a szabálykönyvekben alap világként bemutatott Greyhawkot), míg a kevesebbek által kultiváltakat, a rétegvárakról számára fontosakat hanyagolták, vagy a rajongókra bízták. Így tűnt el az egyik (ha nem "A") legjobb TSR próbálkozás Planescape, a legszerethetőbb, heroikus Dragonlance, a fantasy horror remekműve, a Ravenloft, és még sorolhatnám. (Dark Sun, Spelljammer, Birthright, Mystara, stb.) Utóbb találkoztam olyan kiadványnal, ami ezeket a világokat változtatás nélkül, az új szabályok szerint tálalja, de a fő csapásirány, azt hiszem, nem változott. PC-n a 3. kiadás égisze alatt a Neverwinter Nights, a Greyhawk:Temple Of Elemental Evil és a Star Wars - Knights Of The Old Republic az eddigi legnagyobb nevek, viszont ne lepődjünk meg, ha pár év múlva - játékrendszer szempontjából -- ezek is elavultnak fognak számítani, a WoTC-ot ismerve, és a pletykákat hallgatva, nem elképzelhetetlen, hogy évek múlva ismét változik a "verziószám".

Karakterek, alapok

A szerepjátékok attól neveztetnek így, hogy a játékosok lejésre ki-ki egy másik személy bőrébe bújik. Amikor tehát arról van szó, hogy egy számítógépen megírt program megfelel-e a műfaj valódi meghatározásának, akkor igazából ezt kellene figyelembe vennünk. Szerepjáték lenne egy olyan program, ami az esetleg általunk meghatározott adatok alapján egy képzeletbeli személyként kommunikál velünk, nekünk pedig megfelelő cselekvési szabadságunk van, hogy a képzeletbeli világban azt tegyünk, amit ez az ún. karakter szeretne. A másik fontos feltétel, hogy a többiek, ennek a világnak a szereplői képesek legyenek megfelelően reagálni a különféle megnyilvánulásainkra. Az összes többi (grafika, hangok, fantasy vagy nem, vannak-e ellenséges teremtmények benne vagy nem, stb.) csak körítés. Ha egy labdaszedőt alakítunk, akkor ha ennek a szerepnek megfelelően tudunk cselekedni (labdát szedni, csevegni a focistákkal, hazamenni, iskolába járni, megbetegedni, stb.), az szerepjáték. Ha egy nagy harcost, aki kardjával utat vág a csontvázak sűrűjében, majd legyőzi a főgonoszt, közben eladja a cuccait, hogy jobbakat szerezzen, de az utcán az emberek folyton ismétlegetik a "Milyen szép napunk van."-jellegű szövegeket, vagy tudásbázisukból idéznek mondatokat, az nem szerepjáték. Más kérdés, hogy a CRPGK az utóbbiként vonultak be a köztudatba, ennek legfőbb oka, hogy egy ilyen, suta lehetőségekkel bíró szerep sokkal izgalmasabb, mint pl. egy átlag labdaszedő mindennapjai.

Az AD&D-ben, ha csak az alap könyveket nézzük, a játszható karakterek kiemelkednek az átlagból, még ha statisztikáik nem is olyan csodásak, képesek fejlődni, szintet lépni. Hivatásuk, avagy osztályuk (class) a harcos, varázsló, pap, tolvaj négyesből, illetve azok változataiból (tovag, vadász (avagy kósza; a ranger, mint újabb lefordíthatatlan szó, tkp. erdész); specialista varázsló; druida; bárd). Fontos megjegyezni, hogy az alapkönyveket a számítógépes játékok túlzottan szó szerint értelmezték, így pl. az ott szereplő "cleric" (tkp. a jóisten papja) terjedt el a legtöbb játéban mint pap. (És ez persze nem használhat mást, csak ütő fegyvereket, így jött létre a buzogányos-páncélos szerzetes sztereotípia.) Az osztályok között viszonylagos egyensúly van, ha a kalandok atyja, a mesélő kellően véggiggondolja a kalandját. Ha nem, akkor egyik-másik osztály meglehetősen háttérbe szorul-

hat, erre a legnagyobb esélye a tolvajnak van, akinek speciális képességei (zárnyitás, csapdaészlelés, stb.) alacsony szinten még gyengék, később pedig varázslatokkal könnyen pótolhatók. A kalandokért, szörnyek legyőzéséért, illetve adott osztályokkal különféle egyéb tettek végrehajtásáért kapott tapasztalati pontokból (experience points, avagy xp) azért nagyjából az erősvizsonyoknak megfelelő mennyiségű kell szereznünk, hogy szintet lépjünk, vagyis egy tolvajnak kevesebb xp kell az aktuális következő szinthez, mint például egy harcosnak vagy egy varázslónak. De mielőtt túlságosan előreszaladnánk, vessünk egy pillantást az egykoron tulajdonságoknak fordított, karakterekre jellemző főértékekre.

Erő, intelligencia, bölcsesség, ügyesség, egészség, vonzerő - ők a legfőbb jellemzők, s a CRPG-k jóval erősebben építenek rájuk, mint a hagyományosak. (Előben pl. meggyőzhetsz egy boltost az igazadról, gépen legfeljebb vonzerő próbát dobhatsz.) Ezek értéke 3-18-ig terjedhet, egyes kivételektől eltekintve (pl. elfnek akár 19-es ügyességi), nem kell nagy matekosnak lenni ahhoz, hogy megállapítsuk, ezeket 3 hat oldalú dobókocka elhajításával tudjuk kihozni. (A legelterjedtebb metódus a 4d6-a legrosszabb, vagyis a "4 dobás hatoldalúval, és a legrosszabb értéket kivesszük"- megoldás, de a hivatalos a 3d6, sorrendben minden tulajdonságra!) Átlagosnak a 8-12-es statok számítanak, ilyeneknkel persze senki nem szeret rendelkezni, sőt, inkább a 16 vagy afelett értékeket díjazzák azok, akiknek fontos, hogy önbizalmat kapjanak a papíron erős (avagy tápos) karakterüktől. Erre persze a rendszer is rájátszik, hiszen 15-ig bonuszum itt szinte semmire nincs, míg a 16-18 tartomány igazi csemege. (Harcosoknak van egy közes szint az erőre: 18-nál d100-zal dobhatnak százalékos erőt, így ők 18/01-18/100-as erővel rendelkezhetnek. E köztes kategóriák miatt az erőnél a sima 18-as és 19-es között óriási szakadék van, és mivel a százalékozgatás csak konkrétan harcosokra és az 0 18-as izmukra érvényes, máshol nem is látni ilyen kuriózumot a rendszerben.) A fent említett alap osztályok feltétele a rájuk jellemző tulajdonságban meglévő 9-es érték, a lovag, vadász, bárd, speciális varázsló, spec. pap (pl. druida) hivatás viszont mindenféle nagyobb statot megkövetel, a legdurvább talán a lovagnál a 17-es vonzerő. (A különböző kiegészítőkben szereplő kétszázhetvenmilió, ún. kit-et nem részletezem, fölösleges is, a leírásukon kívül kb. abból állnak, hogy valamiben jobbak lettek, valamiben rosszabbak, viszont hivatalosan is indíthatóak...)

Fajok

Kitalált világokon szokás rengeteg féle népnek élnie, ez az élni és élni hagyni elv alapján teljesen jó a valóságban meglévő, ilyen jellegű problémák kezelésének megtanulására; valószínűsíthető ugyanis, hogy aki itt megismeri az egymástól teljesen eltérő fajokat, annak a toleranciaszintje emelkedik. Van ugyanis a játékokban néhány igazán idegesítő nép, és ezekkel még lehetünk is ráadásul. Kezdenek ott az emberek, akik emberek, a se előny-se hátrány nélkül, a törpék, akik Tolkien óta nagyszakállú, morcos, de jóindulatú lények (Hétrőfszakálló Koponyányi Monyók az lett volna?), az elfek, akik itt vizsolyi palacsonyak (150-160 cm), és általában az erdőben szeretnek táncikálni és dalolászni, a fél-elfek, akik csak néha keletkeznek ugyebár, meg a hobbitok (szórószalpú vidámkodók) és a gnómok (tudósféle, nem kellőképpen kidolgozott emberkék, a Dragonlance szórakozott feltalálói tán a legjobb megvalósításuk). Az első kiadás még engedélyezte a fél-orkot (Skandaur Graun rémlik valakinek?), a második kiadás nem (a harmadik pedig megint igen). Ellenben jótt valamikor egy kiegészítő, Humanoidok komplett kézikönyve, ami révén mindennel lehet játszani, ami két lábbal bír, még akkor is, ha eleddig esetleg a szörnykönyvből (Monsters Compendium) bambult kifele, álnok tekintettel. (Jópofa dolog amúgy, hogy az említett fajok mindegyike szerepel a szörnykönyvekben.) Az alap fajokról zárszóként annyit, hogy sok előnyük mellett (ált. infralátás, picit eltérő statok, akár több osztály együttes (multiclass) fejlesztése, stb.) a 2. kiadásban szinkorláttal birtak, kivétel a fél-elf bárd párosítás, ami emiatt népszerű is lett kelléképpen. (Senki se csodálkozzon, ha ilyet indít, és megvető pillantásokat kap játékostársaitól.)

Jellem

Minden olvasó elgondolhat azokon az enigmákon, mint az említett 18/-es erő, márpedig, hogy vajon miképp alakulhatak ki ezek? A jellem ugyanis a következő ilyen, egyszerűen nehéz megmagyarázni, hogy maradhatott olyan sokáig, sőt, még mindig érvényben az alábbi felosztás. Adottak a jók, gonoszok és a semlegesek (pl. állatok, érdekteleknedő emberkék), és a törvényesek, kaotikusak és (megint) a semlegesek. Ebből a 3x3-as mátrixból az AD&D-ben leképezhető az egész világ. Aki törvényes, az elveget tesz az előírásokra, társadalom szinten pedig szervezett közösséget alkot. Lovagok, szoldoshad, Darth Vader és csapata szokták a skálán lefelé haladva a példát képezni. A kaotikusak nem tőrődnek ezekkel, szervezetlenek, anarchisták, satöbbi. Robin Hood, orkok. A kaotikus semlegessel általában az örülteket illetik: kb. összevissza cselekszik, esetleg a nagyon szabad, nemtörődöm emberek tartozhatnak még ide. A semleges jó/gonosz/igaz semleges az "addig betartom a törvényeket, amíg kell, de mihelyst nem kedveznek, megszegem őket" elv mentén halhatnak, igaz semleges megint csak kevés van, legtöbbször az állatokat sorolják ide. Nem azért evett meg, mert gonosz, csak éhes volt. Az se érdekelte, hogy ez most törvényes dolog e...

De hogy ennek a felosztásnak mennyi köze van a valósághoz, azt próbálja meg mindenki maga kiokoskodni. Véleményem annyit szólnék, hogy az "írd fel, milyen tulajdonságok jellemeznek"-módszer sem jobb.

A cselekedetek magukért beszélnek. (No és még egy megjegyzés: a jellem azért központi kérdés, mert ha nagyon ellene teszünk, megváltozhat, és ilyenkor dupla annyi xp lesz a következő szint.)

Szakértelmek, fejlődés

Az AD&D egyik gyenge pontja sokáig a szakértelmek voltak, bár talán ezt sem a véletlennek köszönhettük, hanem egy bizonyos személetnek. Nem lehet ugyanis univerzális karaktert készíteni, aki mindenhez ért, csakis csapatként lehet boldogulni, nem hiába vált híressé a harcos-pap-varázsló-tolvaj négyesség, ennyi ugyanis az alap egy csapatban. (Rendben, többosztályú karakterekkel lehet ügyeskedni, de ők folyton oszthatják ketté vagy háromfelé a tapasztalati pontjaikat, vagyis lassan fejlődnek.) Képzettségek készítésében három vagy négy pontból gazdálkodunk (jóindulatú mesélők az intelligenciából eredeztethető idegennyelv-bónusz felét is hozzáadják ehhez, CRPG-k nemigen), a legtöbb szakértelem pedig 1 vagy 2 pontba kerül. A mindenki által hozzáférhető "általános"-on kívül csak a saját osztályunknak megfelelőből választhatunk. (A felosztás is a négyest tükrözi.) Ha egy másik csoportba valóra vetnénk szemet (pl. harcos írásolvasásra, ami a pap vagy a varázsló csoportban van), az +1 pont költségel jár. Ami még elkeserítőbb, újabb pontot csak 3 vagy 4 szintenként kapunk. Egyébiránt ezt a rendszert számítógépen legritkább esetben láthatjuk visszaköszönni, egész egyszerűen ki szoktak volt hagyni. Talán jobb is így.

Később mértékben, de ugyanez a jelenség köszönt minket a fegyveres képzettségeknél is: három-négy pont, mindegyik fegyverre külön költendőek el. Egyes osztályok korlátozva vannak választásukban (pl. varázsló), a játékegyensúly megtartásán kívül is nyomós érvekkel. (Ha egész nap tanult, nem volt ideje kardokkal hadonászni.)

Harcosoknak, és csakis a sima harcosoknak lehetőségük van 1, azaz egy darab fegyverre specializálódni, aminek hatására többször támadhatnak azzal, és sebzésük, találati esélyük is jobb lesz valamivel.

A fegyveres jártasságok tkp. ennyiből állnak, ha nem ismert dologgal támadnánk, osztályunktól függő mínuszt kapunk, ez egy opcionális szabály használatával kevesebb lehet, ha hasonló dologra költöttünk pontot. A nem fegyveres szakértelmeket a hozzá tartozó főértékünkre történő dobással tehetjük próbára, a leírt alap módosítóval, illetve a mesélő által bemondottal változtatva. Pl. varázslatismeret int-2-vel dobandó, de a mesélő télheti úgy, hogy könnyebb a helyzet, elég int-1-et megdobni. (Ilyenkor egy 20 oldalú "kockával" az intelligencia statunk-1 alá kell dobni, a 20-as mindig kudarc, az 1-es mindig siker kitéve.)

Fegyverek, felszerelések

Az alap AD&D, leszámítva az Országh-szótárt alázó szálfegyvereit (bec-de-corbin, guisarme, stb.) kevés változatossággal bír a harci eszközök téren. Nem is annyira a listával van a gond, hiszen abba nehéz bekerülni, hanem az ötlettelenséggel. Persze a kiegészítőkben találhatunk spec. dolgokat, itt azonban alig különböznek egymástól a cuccok, és a végén a sima kard jön ki győzteseen.

(Innen az ismert hosszúkard kifejezés, long sword... szinte mindenki átvette.) A sima felszereléseknél az árak pedig maguknak mondanak ellent, de valahogy úgy van ezzel az ember, hogy annyira alapvetés az AD&D e hiányossága, hogy nem is foglalkozik vele, és legfeljebb az 1 arany=10 ezüst=100 réz átváltást veszi át (amibe az 1 platina=5 arany is beletartozik néhol), ami pedig meginti nem állná meg a helyét. (A rézvezeték tolvajok a megmondhatói.)

A harc alapjai

Az egyik legfontosabb rész az AD&D-ben (is) a harc, főként azért, mert ilyenkor kerül közvetlen ellenszélybe a karakter, hacsak nem számítjuk a "beszólok a királynőnek"-jellegű helyzeteket. Itt térnék ki arra az - újabb - enigmára, ami HP, hit point néven került sok vitázó asztalára. A magyarosan életerőnek, sebzéspontnak, életpontnak, stb. fordított HP ugyanis több mindent foglal magában. Osztályonként különböző mennyiségű áll belőle rendelkezésre: a harcos típusúak d10-zel, a papok d8-cal, a varázslók d6-tal, a varázslók d4-gyel dobhatnak szintenként. A fegyverek sebzése is kb. a d4-d10 tartományban van, ezzel nem is lenne gond, de mi van akkor, ha egy 10. szintű harcost, leszem azt 85 hp-vel maximális sebzést érően találnak el, mondjuk egy kétkezes karddal? Sebződik 10 hp-t, marad még 75 neki. Nem túl valószerű. Ezért találták ki azt a fortélyt, hogy a hp valójában nem csak életerő, hanem az a képesség is, amivel egy bekapott találatot képes csökkenteni az illető személy. ("Mást megölt volna ez a szúrás, de ő még el tudott hajolni annyira, hogy nem létfontosságú szervet.") Az egész ott fordul visszájára, amikor egy kisebb gyógyítóvarázzsal, ami mondjuk d8 hp-t hoz vissza, a haldokló varázslót maximumba pakolja a kedves pap, míg a hatalmas harcoson legfőjebb egy karcolást tünik el. A helyzet az, hogy a hp-t újabb hasonlók követik a sorban, kérdés, hogy akkor hogy lehet, hogy mégis ennyien, ilyen sokáig használták ezt a rendszert? A válasz kézenfekvő: mert működött/-ik a dolog. Hiába nem ultra-realisztikus, nem tükrözi a valós viszonyokat, erre amúgy se lenne szüksége senkinek. (Akinek meg igen, az megvehette a Rolemaster című szörnyeteget, és tölthetett órákat kritikus táblázatokkal, aminek a végén kijött, hogy hátulról lándzsával csodásan mellbeszúrta az ellenfelét...) Szóval a hp mellett legalább ilyen fontos a védettséget mutató AC (armor class - páncélzat osztály, védettség), illetve a támadásban használt érték, a ThAC0 (to-hit-AC-zero, magyarosan: takó), ami karakterünk esélyét jelzi 0-ás AC ellenében. Ha 15-ös a ThAC0-nk, akkor 0-ás AC-t húszoldalún megejtett 15-ös vagy jobb dobással ütünk meg, 5-ös AC-t értelemszerűen 15-5, azaz 10-es dobással. Itt bejátszanak a negatív számok, és úgy tünik (a 3. kiadásból), hogy sokaknak ez gondot okozott. A példában -2-es AC-t például 15- -2 vagyis 15+2=17-es vagy jobb dobással találhatunk el. Az AC +10-től -10-ig terjedhet (alapban 10, illetve ügyeseknél akár 6-ra is lehet), a ThAC0 20-tól 1-esig javulhat. Logikusan következik, hogy a harcosok ThAC0-je fejlődik a leggyorsabban, a varázslóké pedig a leglassabban. (Mindazonáltal első szinten mindenki 20-assal indul, így ott még a mágussal is jól csapkodhatunk, jóllehet a harcos a specializáció (+1 ThAC0) és a feltehetőleg jó nagy erő miatt már ekkor is messze előttünk lesz.)

A harcban a cselekvési sorrendet a kezdeményezés dönti el, ezt egy d10-zel határozhatjuk meg, hozzáadva valamennyit, attól függően, mit szándékozunk tenni. (Pl. támadásnál fegyver sebességét.) Egy kör egy teljes percet takar, azt, hogy ez alatt egyszer szózhatunk oda a komisz ellennek, egy újabb elmélet próbálja megmagyarázni, mely szerint a körben egy olyan lehetőségünk van, amikor az ellenfelünk nem figyel, kijátszunk a védelmét stb, és ezt jelölné a támadás dobásunk. Természetesen szántít ez is, viszont cserébe nincs az, ami a pár másodperces kört használó rendszereknél (mint később a 3. kiadás), hogy egy pár száz méterre arrébb levő társunk fél óra játékülés során gyakorlatilag annyit tehet, hogy "futok a többiekhez", "továbbra is futok a többiekhez", "még mindig futok a többiekhez"...

Az alapokat egyébiránt számos opcionális szabállyal tehetjük érdekesebbé, a legelfogadottabbak között olvanok találni, mint a "0 hp-nál ájulás, és csak -10-nél halál", vagy a páncélok különböző fegyvertípusok elleni másmás védelme. Ez utóbbi minimális pármunkával jár, és igazán szint visz a dologba, kapásból gyengíti a legendás hosszúkardot, ti. egy hármas felosztás, szúró/vágó/ütő alapján pont abba a kategóriába tartozik (vágó), mely ellen a páncélok a leghatékonyabbak. A rendszerben szándékosan nincs kritikus sebzés, mert egy-egy jól bevitt ilyen találat után szokott az lenni, hogy a játékosok üres tekintettel maguk elé bambulnak, és ismételgetik, hogy "hát valóban, milyen realisztikus az a rendszer, teljesen olyan, mint a középkor", és hát játszani persze aznap már nem fognak, mert a gonosz kapás paraszt úgy fültövön vágta tarsukat, hogy az menten kilehelte lelkét.

Speciális képességek, mentődobások

Mielőtt ráterénk a mágia fejezetre, az alcímben foglaltakról ejtenék néhány szót. A második kiadás karakterei nagyon sok speciális dologgal, illetve ügyességgel bírnak az átlagember fölé emelkedhetnének, szinte nincsenek. Sehova sem sorolható, osztályfüggő dolgaik azonban igen, ilyenek a tolvajnál a csapdák felderítésére, lemerészelésére, zárak feltörésére, lopakodásra, rejtőzésre, stb. használtak, melyek százalékos értékek (szintenként növelhetők), illetve a papnál az élőholottak elűzése. (A nem alap osztályok is birtak 1-2 szösszenettel, pl. lovag napi egyszer kézrátétellel gyógyíthat, bárd zenéjével lelket önthet a bátortalankodó harcba indulóknak, stb.) Az egyházi fők "turn undead"-je egy hóskori fordításban még élőhalottá változás volt (a lelemény feltalálójának ezer gratula, rengeteget rőhögtünk ezen a nyelvi bravúron), de valójában az az élőholottak elfordítását, magyarosan elűzését takarja. Egy takaros kis táblázat szolgál annak megállapítására, hogy amennyiben próbálkozunk a közeledő csontváz/zombi/stb. horda távoltartásával, sikerrel járunk-e. Eltekintve a magasabb szintű papok,

gyenge lények elleni pusztító erejű turn-jétől, az eredmény "mindössze" a lény meghátrálásával egyenértékű. Hát mit mondjak, az átváltozás kicsit erősebb lett volna, a menekülő szörnyek rajtunk kívül másnak ugyanúgy nekieshetnek (pl. egy arra járó turistának), ráadásul xp se jár futkorászásuk indukálásáért.

A mentődobás egy igen kedves intézmény, és szerencsére kevéssé számítanak bele a főértékek, vagyis egy 18-asokkal megtűzdelt táphegy alacsony szinten ugyanazokkal a mentőkkel bír, mint egy 6-os, 7-es statokkal élni kénytelen megfelelője. A ránk lelkesedő veszélyekkel szemben a magas szint mellett a megfelelő osztályba való tartozás is segíthet, a mentők ti. osztályonként máshogy változnak. Mikor kell ezekre a mutatókra pillantást vetnünk? Nos, ha a méreg/halál, kővéválás, varázspálca, varázslat, sárkánylehellet források valamelyikéből egy adagot ránk zúdítanak. Láthatjuk, hogy igazából a méreg/halál és a varázslat a fontos ezekből, Süsüvel, pálcával hadonászó ellenféltől ritkábban találjuk szembe magunkat. Nevéhez méltóan tehát ez az a próba, ami a legtöbb életet követelhet, általában egy sikertelen varázslat elleni mentődobás, ami miatt nem felezett, hanem teljes sebzést kapunk, vagy egy méreg elleni balsiker, amiért azonnali halál jár, stb.

Mágia

A varázslatok az eredeti Játékosok Könyvének kb. felét teszik ki, e jelentős oldalmennyiség pedig következésem nem a szájbarágás jegyében telik, ami amúgy a TSR, de általában sok amerikai kiadvány ismertetőjele volt. Az AD&D-ben a varázslók és a papok az igazi mágiahasználók, noha a nem alap osztályok is belekontárkodnak, így a lovag/vadász kettős 8., a bárd 3. szinttől trükközhet, előbbiek az isteni eredetű, utóbbi a világi csodákból válaszhat. A varázslatokat nehézségük szerint szintekre bontották, egy táblázatból tudhatjuk meg, hogy karakterünk az adott szintről hány darabot tudhat egy nap elmondani. És akkor újfent egy sokat kritizált rendszerhez érkeztünk, ami "memorizálás" fedőnév alatt fut. A napi jótevésekhez ugyanis minden reggel le kell ülnie karakterünknek, és az ellőtt/még be nem memorizált helyekre a könyvéből/istenétől be kell magolnia az igéket. (Erre megint ezer és egy elmélet született, hogy ilyenkor mi is zajlik le valójában, talán hagyjuk most ezeket...)

A tanulható igék szintjei varázslóknál 9-ig, papoknál 7-ig terjednek az alapkönyvek szerint, feltételelnek pedig varázslat_szint*2-1, illetve 6. szinttől varázslat_szint*2 szinten kell lennie mágiahasználónknak. Egy igazán erős karakter nemcsak hatalmával tűnik ki, de azzal a rengeteg idővel is, amit a reggeli memorizálással tölt, ami egy idő után szépen lassan memorizáló délelőtté válik, egy-egy magas szintű ige újratanulása ugyanis egy-másfél óra alatt lezajlik. Maga az elmondás már gyorsabb folyamat, általában szavakat, mozdulatokat és anyagi komponens(eke)t igényel, és míg az első kettő csak virtuálisan létező föltételek, az utolsó beszerzésével gyakran meg kell küzdeni. (Hosszan tartó, erős varázslatok általában értékes anyagi összetevőt igényelnek.)

Végül még egy szót ejtenék a specialista varázslókról. Az általános társaiktól az különbözteti meg őket, hogy egy iskolára szakosodnak, emiatt az azzal ellentéteseket nem tanulhatja meg. Erre van egy szép diagram, ahol az illúzió, bűvölés/bájolás, jóslás, idézés, energiaidézés, nekromancia, átalakítás, védelem oktetet egymással mellé förlajzoltak. A kapott bónuszokból az egyetlen értelmes a +1 varázslat az iskolából szintenként, de összességében nem éri meg ilyen mágiahasználónak lennünk. (Megjegyzem, a papok mégis hozzájuk hasonlítanak, hiszen csak isteneik által engedélyezett szférákból imádkozhatják ki napi adagjukat, magas bölcsességükből viszont kapnak akár több bónusz igét is.)

Varázstárgyak

Az AD&D ebben verhetetlen, mármint a varázstárgyak sokszínűségében (a másik ilyen csoport még a szörnyek halmaza), jó példa erre az a négy (vagy öt) kötetes encikopédia, ami egyenként többszáz oldalas, és bétürendben ismerteti a megdevájezett objektumok ezreit. Hogy kerül varázslat egy tárgyba? Az egyszeri válaszoló triviálisnak veheti a kérdést, pedig nem az. Játékosok karaktereinek legalább 9. de inkább 12. szintűnek kell lenniük minimálisan, hogy a tudás közelébe kerüljenek, és az igazi hatalom csak 16. szinen érkezik el, addigra már általában annyi mindent jut senkinek, hogy a hatvanhét mágikus cucca mellé egy hatvannyolcadikat készítsen, kemény fizetségért ráadásul. Ha nem lennének kivételek, isteni eredetű relikviák, akkor 9. szinten varázsítaít, 12. szinten varázstekercset (ami valamilyen igét tartalmaz, amit aztán fölolvashatunk; nem nagy szám) alkothatnánk, illetve időlegesen fölturbózhatnánk tárgyainkat, de 16. szinig, amíg nincs meg az Örökkévalóság (Permanency) varázslatunk, tkp. még egy +1-es kardig se jutnánk, csak max. 1-2 óra erejéig. Az említett időpocsét mellesleg egy pont egészségvesztést okoz, ezért is érthetetlen, hogy némely CRPG-ben miért nyüzsög annyi +1-es kard, amikor kis túlzással mindegyik mellé ismernünk kéne egy rozoga ősmágus-kaliberű fickót is. A magyarázat föltehetően a "kit érdekel?" alapon összerakott mesélői cuccokban rejlenek, ha ugyanis kitalálja, hogy nála nem jár egészségvesztéssel a dolog, vagy kreál pl. egy "Abraxus könnyített örökkévalóságát", máris más a helyzet. Sokan úgy vélik, a kalandozók szintjével összefüggésben kell lennie az általuk birtokolt mágikus tárgyak számának, erejének is. Nos, ez koránt sincs így, vannak világok, ahol annak is örülünk kell, ha fémfegyverünk van (pl. Dark Sun), vagy hogy életben maradtunk még (pl. Ravenloft).

Szörnyek

Szegény szörnyiéknek nem sok hely jut... Ami nem is baj, jobb velük a "személyesen" megismerkedni. A lényeg, hogy kb. ugyanarra a rendszerre épülnek, mint a karakterek, hp-juk szintenként áit. d8, ThAC0-juk majdnem olyan jól csökken, mint a harcosé (ha jól emlékszem, két szintenként hárommal), és a legkülönfélébb specképességekkel rendelkezhetnek. (Izelítőül: tűz/jég/savlehellet, kővévált tekintet, egészben lenyelés, szintnszívás (mekkora egy nemétség!), szellemalak, immunitás nem-mágikus fegyverekkel szemben, varázstalmmunitás, láthatatlanság, fázisváltás.) A "monszterek" száma végtelenül nagy, a 2nd edíciónak is mintegy visz, arat, stb. Az összes világot saját szörnykönyvvel látták el, az alap két kötet (Monsters Compendium I-II, később az Monsters Manual néven fuloit) medd. A rajongók legalább ennyit készítettek, az ember nem győzné olvasni, ha egyszer nekikezdene. Érdekességként megemlíteném a legtöbb XP-t érő alapszörnyet, a Tarrasque-ot, ami egy szarvas, gigaméretű tyrex-szerű dögöcske, egy világban egy él belőle, és csak ritkán jelenik meg. 104.000 xp-jével csúcstartó. (Aztán persze az ördögös kigészítőiben egy angyal, a Solar übereli őt, cekély 250.000 xp-vel. De angyalokat nem ölünk, ugye?)

Világok

Az első bekezdésekben futólag papírra vetettem, hogy az alapkönyv nincs világhoz rendelve, illetve hogy a 3. kiadás már élből a Greyhawk-kal dolgozik. (Igazából a sima kettesben is voltak szürkehéjás utalások, a "neves" varázslatok személyében, pl. Bigby mindenféle kezei, Mordenkainen vérebe, meg kardja, meg az angolt kedvelők számára olyan ínyencségek, mint a Rary's Mnemonic Enhancer , Tasha's Uncontrollable Hideous Laughter vagy a Leomund's Lamentable Belaborment. .
A ww.csd.uch.gr/~chrysos/101_spells.html címen vagy a keresőkben "101 spells

not worth memorizing"-ra keresve egy viceses varázslatát is kaphatunk. (Néhány gyönyszem: Transmute RGB to HSV, Tasha's Uncontrollable Hideous Daughter, Mordenkainen's Faithful Mosquito, Rary's Mnemonic Cancer, stb.)

Dragonlance

Kezdem a számomra legkedvesebbel, a 3. kiadásból előbb számúzött, utóbb eredeti formájában, az új szabályokkal frissített változattal publikált Dragonlace-szel, a Sárkányárda világával. A Krynn bolygóján, azon belül Ansalon kontinensén játszódó Sárkányárda Krónikák 1984-ben jelentek meg, szerzőjük a Margaret Weis és Tracy Hickman írópáros volt, és egy heroikus, sárkányokkal teletűzdelt, nagyszabású történettel adták meg az alaphangot a Dragonlance mitológiához. Igazság szerint olyan erőre sikeredett a felütés, hogy minden további kötet, kiegészítő már csak ezt tudta visszhangozni, a sokak által a Gyűrűk Urával egy lapon emlegetett trilógia (mélységeiben, nyelvezetében elmaradt attól, jellemekben, történetében, sok egyébben pedig messze főlülmúlja) annyira nagy hatással bírt, hogy tulajdonképpen egyenlőség jel került e három kötet és a világ közé. A későbbi megjelent regényhalmok csak vontani tudták az eredeti hangulaton, így Hickmanék a Nyári láng sárkányai-val leromboltak művüket, a TSR pedig mit volt mit tenni, próbált újítani, az 5. kor (Fifth Age), egy egyedi, kártyákat használó rendszer bevezetésével. Sikertelenül. Kuka, majd az említett újrakiadás lett az eredmény. Köszönet a rajongóknak, akik ezt kiharcolták a WoTC-nél. Számítógépen a Krynn trilógia, a Dragon Strike (sárkányszimulátor), a Heroes Of The Lance és egyéb összóvületek zenésítették meg. Zenében az alábbi zenekarok, számok szóltak róla: Lake Of Tears - Raislin and the Rose (Crimson Cosmos album), Blind Guardian - The Soulforged (A Night At The Opera) és Nightwish - Wishmaster (Wishmaster).

Forgotten Realms

A legnépszerűbb, legtöbb kiegészítőt, regényt megélt, általam legkókányabb világnak tartott TSR-mű. A mai napig is virágzik, a Baldur's Gate, az Icewind Dale, a Neverwinter Nights színhelye. Elég, ha annyit mondok, hogy ez a 3 játék szinte teljesen ugyanazon a környéken játszódik, jó ha 10%-át kiteszik a világnak? A Realms hatalmas, minden részlete kidolgozott, kismillió író tett hozzá (említsük meg Ed Greenwood-ot azért, aki kiötlötte), emiatt olyan, amilyen. Talán ez a leginkább "általános fantasy"-nak elkönyvelt hely (ezt odakinn "high fantasy"-nak nevezik, pedig ez butaság), olyan - másnak tényleg nem hívhatjuk - hűlyeségekkel, mint a nagy földalatti dungeon-rendszer (Undermountain) mellé épített templomok, "hogy a kalandozók jóhessenek gyógyulni, ha odalenn leverik őket", a szuper névérek időtta nevekkel (Drove Falconhand...), vagy a Drizzt ikszológiával, amiben az Otthonon kívül talán nincs is értékelhető darab. Legnagyobb szerencsétlenségünkre már magyarul is kapható, lehet menni a boltokba, sokba kerül, megéri. Realms számítógépen a korábban említett tetralógia (POR, COAB, SOTSB, POD), Eye Of The Beholder I-III, Menzoberanzan (Drizztel az oldalunkon), a Baldur's Gate I-II-stb, Neverwinter Nights, Icewind Dale I-II, újraírt Pool Of Radiance.

A Lake Of Tears - The Path Of Gods (Upon The Highest Mountains) (Headstones album) az egyetlen, amely említi Faerun-t, azaz a FR világát.

Ravenloft

Egy újabb befuccsolt világ, ami aztán mégse. Azért írok inkább erről, mint a 3. kiadás-alap Greyhawk-ról, mert ezen volt szerencsém sokat játszani, amaz meg egy moderáltabb Forgotten Realms, ahol sosem jártam (de nem is vágytam el), képzeletben sem. (A Planescape-re nem marad hely, de aki teheti, járjon utána, valóban megéri.) Szóval a Hollófészek. Egy Dragonlance kalandból alakult át teljes világgá, a fantasy-gótikus horror elalkotásának egyik legkedvesebb helyszíne. Ez a világ is a 3. kiadás-alap Greyhawk-ról, mert ezen volt szerencsém sokat játszani, amaz meg egy moderáltabb Forgotten Realms, ahol sosem jártam (de nem is vágytam el), képzeletben sem. (A Planescape-re nem marad hely, de aki teheti, járjon utána, valóban megéri.) Szóval a Hollófészek. Egy Dragonlance kalandból alakult át teljes világgá, a fantasy-gótikus horror elalkotásának egyik legkedvesebb helyszíne. Ez a világ is

jává, és a TSR igyekezett is minél jobban erre a képre rágyúrni, legalábbis egy időben. Tehette ezt könyvnyen, mert a legenda szerint az igazán gonoszokat, akik megértek rá, bármely világból elragadhatja a kód, Ravenloft kóde, és örökre vendégül látja: saját birtokot kap, alattvalókkal, de többé el nem szabadul az időtlen börtönéből. (Így került pl. a Dragonlance-ből Lord Soth a Hollófészekbe.) A legismertebb közülük Strahd von Zarovich, aki korunk Drakulája, Baroia birtokura. A sötét titkok világán meglehetősen nehéz a karakterek dolga, egyik uradalomból a másikra jutni közel lehetetlen, a rettenet sikját elhagyni pedig képtelenség. Számítógépen a Ravenloft I-II, illetve a Veil Of Myst (lopott-Ravenloft), zenében a Lake Of Tears - Ravenland (Headstones) dolgozza fel, illetve hasonló témájúak a korai Theatre Of Tragedy albumok.

A www.kargatane.com-on találhatjuk meg a jelenlegi - amatőr - fejlesztő közösséget, számos Netbook, ingyenesen letölthető könyv kiadóit.

D&D 3. kiadás

Egy ideig gondolkodtam azon, hogy minden 2. kiadásos szabályelem mellé odatűzöm a 3. kiadásos megfelelőjét, de tekintsük úgy azok, akik végigolvassák a cikket fölthetőleg nem a két változat közötti különbség miatt teszik, inkább ide gyűjtögetem ezeket a differenciákat, nehogy a beszúrások zavarodak legyenek.

Annyi bizonyos, hogy egyrészt a 3. kiadás régóta váratott magára, másrészt jól megvoltunk (sőt, megvagyunk) nélküle: aki ugyanis ennyi év alatt nem tökéletesítette saját (netes, haveroktól kapott, stb.) szabályokkal a ketteskét, az meg is érdemli, hogy a fenti oldalakban vázoltakkal szenvedjen. Így tehát volt egy működő, javított, rengeteg háttérinfót, lehetőséget tartalmazó szerepjátékunk, nem utolsósorban egy olyan, amiért már megfizettük azokat a kemény pénzeket, amiket most ismét kérnének tőlünk. (Egy átlag könyv manapság 6.000 Ftot kóstál.) Aki most kezd a műfajjal ismerkedni, annak a neten is több infó áll rendelkezésére a 2nd ed.-ről, és minden bizonynyal nem várat nagyon soká magára a javított 3. (ilyen volt a 2.-hoz is, Player's Option néven, egy háromkötetes sorozat személyében), amit a 4. fog követni. Kétlem, hogy a hármas fog akkora karriert befutni, mint előde, de ettől függetlenül nézzük, mi változott.

Az osztályokból több került az alapkönyvbe, (angol) névsor szerint barbár, bárd, druida, harcos, szerzetes, lovag, vadász, tolvaj, boszorkánymester (sorcerer), varázsló. (Plusz eszement módon néha "she", néha "he" a személyes névmás, hiába no, az egyenjogúság iránti törekvés tud furcsaságokat létrehozni.) A fajok mostantól bárműlyen osztályba tartozhatnak (lovag hobbit, törpe varázsló, hogy egy-két érdekes esetet említsek), illetve visszatért a fél-ork. (Az első kiadás után nagy felzúdulás követte a másodikat, talán az akkor lázongóknak próbáltak kedveszni? Vagy a gyerekeiknek?) A főértékeket (ugyanazok maradtak) hivatalosan is a tápolós 4d6-a legrosszabbal hajigálhatjuk, ha túl rossak újrakezdhetjük, cserébe már 12-től bónuszt adnak. (Összességében nagyon erzódik a "ne veszítsünk egy potenciális vásárlót se" szemlélet, ami többeket (pl. engem) nagyon idegesít.) A szakértelem rendszert megreformálták, előnyére vált, szépen fejlesztgethetővé tették, az osztályoknak járnak alap szakértelmek, és viszonylag sok kis pontot tehetünk rájuk. A próbák célszám-rendszerűek lettek, vagyis adott egy érték, ezt kell elérni szakértelem/támadás/akármi+módos/tók+d20-szal. Emiatt a képzettségek lentről indulnak (pl. 4-esről), és növelhetők, míg ugye korábban kb. a tulajdonságal egyeztek meg. Újdonság a vonás-

sok (feat) bevezetése, ami tkp. a tápoljuk szegény játékos karaktert elvnek felel meg, ennek szellemében három szinten(két (1., 3., 6., stb.) egy különleges vonással gazdagíthatjuk karakterünket. Megjegyzem, ezek a vonások olyan tápokat rejtenek, melyeket korábban csak nagy nehézségek árán (vagy úgy sem) lehetett megszerezni, pl. kétkezesség, extra támadás nemharcos karaktereknek, többszörös specializáció fegyverekre, erősített varázslatok, stb. A feat-ek fölvételéhez elvileg semmit sem kell tennünk, viszont a szintek elérésén kívül máshogy nem is juthatunk hozzá ezekhez. (Aki pl. a SW-KOTOR-ral játszott, az elszórakozhatott velük.)
A fejlődéshez ezúttal nem kell minden osztálynál külön táblázatot figyelnünk, standard xp-értékek (1000, 3000, stb.) érvényesek mindenkire, ez akárhogy is nézem, visszalépés, és akkor még nem is az első kiadásos Dragonlancehez hasonlítom, ahol a varázslóknak jellembeli hovatartozásuk alapján más fejlődési görbéjük volt.

A harc a 3. kiadástól 6 másodperces körökkel operál, a kezdetkor (dobással, módosítókkal) meghatározott sorrendben cselekvő szereplőkkel, és szintén a célszám (DC) rendszert használja. Így többet nem kell negatív számokkal foglalkozni, viszont eltűnt a korábbi 20-as intervallum korlát, akár +30-as (sőt) is lehet a védettségi osztály, az AC. (Ami alapban itt is 10-es, plusz ügyességbónusz.)

A varázslatok nagyjából hasonlóak maradtak az előzőekhez, a memorizálást egy picit megvariáltak (papok is 9 fokozatban kapják a dolgaikat), bevezették a 0. szintű igéket, a trükkökét, amelyek között néhány alap (pl. varázslat érzékelése) is szerepel. Ezekből a lovagok, vadászok, stb. is hamarabb tanulhatnak, az igazi mágiásoknak pedig jó sok adatik, eddig ugyanis ciki volt, hogy az első szintű varázslók naponta egyetlen megmozdulásra voltak képesek, aztán mosolyogva odébbálltak.

Melyiket válasszam?
A cikk végén többekben fölvetődhet a kérdés, hogy akkor most melyik rendszert válassza, esetleg nézzen egy harmadik után, stb. Sajnos azt kell, hogy írjam, manapság már csak a fanatikusok, kissé útódöttek teszik le a jövőre nézve a régi, 2. kiadás mellett a voksukat, még a MAGUS, a honi RPG-k legjobban fogyott darabja is átáll az ún. d20 rendszerre, ami a D&D 3-bol eredeztethető, magyarul a világ nagy része ezt a célszámos-valamit fogja használni, illetve teszi ezt már egy jó ideje. Aki viszont nem szeretne a régiről újra való konverziókkal foglalkozni, és amúgy is érzi magában az erőt, késztetést, hogy új szabályokkal teljes egészében kezdjen játékát, az maradjon a még "A" előtagot viselő "fejlesztett" verziónál, hovatovább lessen bele az ős, az első kiadás szépségeibe (gyermekbetegségeibe), és hamar rájön, hogy a lényeg a nem a szabályokban rejlik.
Azt pedig, hogy a monitorokon menynyi D&D-t látunk még, talán maguk a WoTC-osok sem tudnák megmondani. A mérleg serpenyőiben a bejáratott világok, a lelkes olvasók vásárlóereje egyensúlyozik az olcsóbb, saját fejlesztésű a villámgyors processzorok révén bonyolult képletekkel kiszámolható, realisztikus rendszerekkel. Ha az elmúlt évek fölhozatását tekintjük, nehéz eldönteni, melyik lesz a győztes, ami biztató, hogy a papiros szabályokon alapuló produktumok szinte kivétel nélkül magas mércét állítottak fel. Bízunk a hasonló folytatásban.

(A szerepjáték hazai autentikus internetes képviselője a Magyar Szerepjátékosok Oldala, a *www.rpg.hu* címen található.)

sajoati

Far Cry: Tippek, trükkök

A Far Cry-jal kapcsolatos tippek és trükkök esetében szeretném rögtön két részre bontani ezt a szekciót. Az egyikben nem másról lesz szó, mint a grafikai motor turbózásán és pár kisebb cheat alkalmazásán. A második fele ennek a kis ismertetőnek a megszokott, azaz a játékmenettel kapcsolatban fogok pár tippet adni, amik úgy érzem hasznos segítséget fognak nyújtani anélkül, hogy a történettel kapcsolatban bármit is elárulnék.

A grafika turbózása és egyéb fontos parancsok

Egy ilyen résszel meglehetősen ritkán kell foglalkoznunk, mivel alapesetben az otthoni gépünk valószínűleg tökéletesen futtatja kedvenc programunkat a megfelelő sebességgel. Nos, mivel a Far Cry jóval túl van ezen az alapeseten, így úgy gondoltam, illene pár olyan trükköt bemutatni, amivel egy kicsit gyorsabbá, vagy éppen még szebbé tudjuk tenni az alapbeállításokkal belőtt rendszert. Mindennek kulcsa az FPS játéknak már teljesen hétköznapivá vált konzol, amit itt is a ~ billentyű segítségével hívhatunk elő. Egyes parancsok persze tiltva vannak egy normál futtatás alatt. Ekkor célszerű a játékot rögtön fejlesztői módban futtatni:

FarCry.exe –DEVMODE

Ezt vagy alapból beírjuk az asztali ikonhoz, vagy a Far Cry könyvtárból futtatjuk a programot a fenti paranccsal. Először nézzük a szépségeket. A grafikus kártyánk beállításainál állítsuk „application controlled"-re az Antialiasing-ot, azaz a képsimítást. Ezután az FC konzoljából máris könynyűszerrel tudjuk változtatni ennek mértékét a *r_FSAA_samples* = "x" parancsszorral, ahol az x természetesen a FSSA minőségét jelenti és értéke 1-4 között változik. Fontos, hogy mielőtt ezzel elkezdünk szórakozni, kapcsoljuk is be ezt a funkciót az *r_FSAA = "1"* parancs segítségével. Ezzel persze jóval szebb képet kapunk, azonban ez egyes kártyák esetében rendkívüli módon csökkenti a futtatási sebességet. Akár 40-60%-kal is. A másik hasonló csilli-villi effektus természetesen az anizotropikus szűrés beállítása. Ezt már nem a játékból tudjuk elérni, hanem magát a systemcfg.lua filet kell átírnunk egy kicsit.

Először keressük meg a *d3d9_TextureFilter* sort a fileban, majd írjuk át az ott lévő értéket „ANISOTROPIC"-ra,ezek után keressük meg a *r_Texture_Anisotropic_Level = "1"* sort és írjuk át a nekünk tetsző értékre a megadott kereteken belül természetesen, ami a 4, 8, 16-os értékekat jelenti. Ezek után mentsük el a filet és ami nagyon fontos, hogy általtsuk readonly-ra a file attribútumát, különben nem ér semmit az egész. Mondanom nem kell, hogy ez a beavatkozást is csak akkor érdemes elvégezni, ha olyan brutál kártyánk van, ami ezt még elbírja. Minél nagyobb felbontásban játszunk, annál nagyobb hatása lesz ezeknek a beállításoknak a sebességre.

A továbbiakban nézzük meg azokat a finom beállításokat, amik nagy szerepet játszanak a sebességben és persze a játék kinézetében is. Ezeket a parancsokat a konzolból érhetjük el, ami fontos, hogy minden bevitt parancs után, de még az érték beírása előtt nyomjunk egy tab-ot, amivel közöljük a géppel, hogy most parancsot szerenénk beírni.

d3d9_TripleBuffering 0 vagy 1: ezzel a paranccsal videokártyánkon kapcsolhatjuk be a hármas pufferelést, amihez persze nem árt, ha a kártya ismeri ezt a funkciót.

e_lod_ratio 1.00, az 1.00 érték az alapbeállítása ennek a változónak, ami nem más mint a level of detail, azaz a kidolgozottságnak a szintje. Minél kisebbre állítjuk ezt az értéket, annál alacsonyabb kidolgozottságon jelenik meg a táj előttünk.

e_obj_lod_ratio 10.00, a 10-es érték természetesen itt is az alapbeállítást jelenti. A parancs az előzőhöz hasonló azzal a különbséggel, hogy itt a tárgyak és ezzel a növényzet kidolgozottságát tudjuk belőlni. Nagyon hasznos parancs.

e_obj_view_dist_ratio 55.00, hasonló az előzőhöz azzal a különbséggel, hogy itt a távolságot adhatjuk meg.

e_rain_amount 0-1 között, ezzel az érdekes parancscsal az eső sűrüségét adhatjuk meg.

e_terrain_lod_ratio 2, ezzel a parancscsal a táj kidolgozottságának értéket adhatjuk meg, természetesen minél kisebb az érték, annál rondább, de gyorsabb képet kapunk.

e_terrain_merge_far_sectors 1.00, ez egy igazán durva parancs, legalábbis akkor, ha a távoli részeket is jól kidolgozva szeretnénk látni. Ebben az esetben csökkentenі kell az értékét, ami egyben jelentős fps csökkenést is fog eredményezni.

e_terrain_single_pass_vol_fog 0.00, ennél a parancsnál, ahogy a nevéből is látszik, az egy-utas ködszámolást aktiválhatjuk, amennyiben nem zéró értéket adunk ennek a változónak.

Ez kód esetében növeli a játék sebességét.

e_terrain_texture_mip_offset 0.00, amennyiben gépünk nehezen viseli el a meglehetősen nagy texturák kezelését, ezzel a paranccsal lehet ezt a csökkentett minőségű textúra mennyiségét beállítani azzal, hogy növeljük ennek a változónak az értéket. Óvatosan bánjunk vele, mert meglehetősen ronda lesz a kép túlzott használat esetében.

e_vegetation_sprites 1.00, a távoli növényzetet, mint sprite-okat jeleníti meg a program, ahelyett, hogy külön objektumokként használná őket. Mivel 1 az alapállapot, így kisebb értéket beállítva szebb, de lassabb képet kapunk.

e_water_ocean_sun_reflection 1, ezzel a paranccsal bekapcsolhatjuk, hogy a nap tükröződjön a tenger felületén.

r_waterreflections 1 vagy 0, amennyiben víz mellé érve nagyon lelassul a játék, érdemes kikapcsolni a vízen való tükröződés engedélyezését, azaz állítsuk 0-ra ezt az értéket, mely által jóval gyorsabb játékot nyerünk.

r_waterrefractions 1vagy 0, hasonlóan az előzőhöz azzal a különbséggel, hogy itt most a fénytörés hatását tüntethetjük el, ezzel is nyerve pár plusz fps-t.

e_deformable_terrain 1, hoppá, ez egy érdekes parancs. Ahogy azt már láthattátok a demoban is, sajnos alapból nem lehet semmit szétlőni darabokra, legalábbis nem úgy, mint pl. a Red Faction Geo-Engine-jével. Amennyiben ezt a változót 1-re rakjuk, legalább a földet szét lehet egy kicsit túrni. :)

r_rendermode 1-4, szintén egy érdekes parancs, mivel a grafikus motor renderelési beállításait változtathatjuk meg vele. Az egyes értékek jelentése a következő: 0: normál, 1: kicsit gyengébb fényeket használ a program, 2: hidegebb színeket használ, 3: cel shaded renderelés, ami képregényszerűvé teszi a megjelenítést, 4: nagyon kontrasztos képet ad, szemorvosok csak az ő magasabb profitjuk miatt ajánlják másoknak. :)

save_game név, mivel játék közben csak automata mentés létezik, ezért nem árt, ha néha el tudjuk manuálisan is menteni állásunkat. Azonban illik vigyázni vele, mert néha a visszatöltés után nem teljesen játszható a játék. :)

load_game név, az elmentett játékainkk visszatöltése, de használhatjuk akár a rendes menürendszert is.

w_accuracy_decay_speed 0, csirkéknek való parancs, melynek hatására a fegyver rángását lövés közben teljesen kikapcsolja.

w_accuracy_decay_speed 0, újabb parancs az előbb említett csirkéknek, ezúttal a fegyver pontossága marad állandó lövés közben.

\r_displayinfo 1, ezzel a paranccsal kirakhatjuk a játék alapinformációt a képernyőre, többek között itt tudjuk lecsekkolni, hogy a beírt parancsok milyen hatást váltottak ki az fps értékére.

\p_deathtime 9999, ezt akkor írjuk be, ha idegesítőnek tartjuk azt, hogy a hullák fél perc alatt eltűnnek, mintha sose lettek volna.

Még egy kis chaet a végére, ami azonban teljesen idiótává teszi a játékot. Nyissuk meg a systemcfg.lua filet, majd írjuk be valahova: *ai_ignoreplayer = "1" és ai_soundperception = "0"*, melynek hatására a számítógép irányította ellenfelek nem vesznek minket észre, így nyugodtan átmehetünk a legnagyobb tömegen is.

Amint láthatjuk, nem kevés módja van annak, hogy pontosan belőjük saját konfigurációnkra a játék sebességét. Azt hiszem, az itt leírtak még nagyon sok mindennel ki fognak bővülni, amint a játék megjelenik és több ezren vetik rá magukat a tweak lehetőségekre. Kezdetnek talán elég ennyi is, talán lesz folytatás is a közlejövőben.

Tippek a játékmenettel kapcsolatban

Nos, végre elérkeztünk ehhez a részhez is. Remélhetőleg az előző fejezet megtette hatását és most már otthoni gépünk legjobb teljesítményét nyújtva rakosgatja ki a képeket a képernyőre. Ez egy FPS esetében nagyon fontos dolog, hiszen nagyon gyorsan kell regálunk a történésekre. Ez 10-15 fps esetében majdhogynem lehetetlen és előbb-utóbb elmegy a kedvünk az egésztől és csalódottan távozunk a gép elől. Azt javaslom tehát, hogy legelőszörös addig nyúzzuk a grafikai beállításokat, amíg a 40-50-es szintet el nem értük. Ezzel remélhetőleg a későbbiekben, amikor jóval többen jönnek ellenünk, sem lesz semmiféle probléma és maximum a 30-as értékig fog visszaesni a jobb felső sarokban található mutató értéke. Az fps természetesen nem csak ezért fontos. Ugyanis a lövéseink egy része el fog tűnni a semmiben, ha nincs meg a megfelelő értékünk. Ez elsősorban a többjátékos módra igaz. Nem véletlen, hogy minden profi játékos a lehető legnagyobb frame rate értékkel próbál meg játszani. Na jó, ez sem teljesen igaz :), de az FC esetében még várnunk kell arra, míg 100-200-as fps értékek már problémát okoznak. :)

Talán kezdjük a fegyverekkel. A fegyverek megvalósítása a játékban a jelenleg érvényben lévő, és általánosa elfogadott szabályok alapján történt. Ennek a szabálynak két fontos elem van. Az egyik, hogy az adott fegyver pontossága nem állandó, azaz erősen függ attól, hogy éppen mit csinálunk. A másik, hogy minél kevésbé mozgunk, annál pontosabban vagyunk képesek lőni. Ebből rögtön következik, hogy ha egy helyben fekszünk, akkor fegyverünk célzóképessége a maximális lesz, míg a legbénábbak akkor leszünk, ha éppen futva és ugrálva haladunk, miközben tüzelünk. Ebből természetesen nem következik az, hogy állandóan a földön csúszva kellene közlekednünk, csupán annyi, hogy lehetőleg ódzkodjunk a guyrs helyváltoztatás közben is lövésektől. Illetve ne várjunk tőlük túl sokat. Az hogy hogyan mozgunk elsősorban a tereptől függ, illetve attól, hogy menynyire lehet felderíteni a környéket a távcsővel. Ha egy jól belátható terepen megyünk, akkor a távcsővel már több száz méterre előre fel lehet deríteni minden ellenfelet, és amíg elég közel nem érünk, lehet rohanni ezerrel. A barlangokban, illetve az épületekben, ahol mindez nem jöhet szóba, ajánlott a lehető leghalkabb előrejutást használnunk, ami nem más, mint a guggolva történő menés. Szerencsére hősünk soha nem fárad el, így bármeddig csinálhatjuk. Hasonló a helyzet a dzsungel sűrűjében is, illetve ha már nagyon közel vagyunk az ellenséghez. Persze a legjobb, ha mindenkitől a lehető legmesszebb lopakodunk át, de a pályakészítők is értették a dolgukat és általában mindig adódik valamilyen kisebb konfliktusunk, ha a küldetés egyes részeit telesíteni akarjuk. A guggolva történő előrejutást jobb, ha megszokjuk, ugyanis ebből a pózból tudunk a legtalálkozásakor is. Ilyen, hogy nem álhatékonyabban lőni. Ilyen, hogy nem álmozgunkból származó előnyöket sem. Ez általában minden fps-ben így van, így aki már játszott komolyabban neten, annak ez nem lesz új dolog. A többiek pedig majd megszokják idővel. :)

Most már csak azt kellene valahogy kitalálnunk, hogy milyen fegyverrel érdemes menniünk. Ez természetesen nagyban függ az adott szituációtól, de azt hiszem, néhány általános szempontot nyugodtan elmondhatunk róla. Első kérdés, amit fel kell magunkban tenni az az, hogy milyen taktikával szeretnénk játszani. Mert ha a lopakodós módszer jobban bejön, akkor ehhez értelemszerűen az MP5-öt érdemes választani, mivel ezzel még akkor is csendben tudjuk elintézni az ellenfeleket, ha véletlenül észrevesznek. A másik nagy fegyverünk a machete lehet, de ehhez hátulról kell támadnunk, mivel két-három ilyen machós attak és máris sztává vagyunk lőve. Azért ők sem annyira bénák. :) De hentelni lehet vele, az kétségtelen. A másik lehetséges módszer, a teljesen nyílt, illetve majdnem teljesen nyílt támadás, amikor mindenkit a pokol bugyraiba küldünk. Ehhez célszerű vagy a nagy sebzést okozó M4-et használnunk, vagy a hiper nagy lövési sebességgel rendelkező és automata üzemmódban is nagy pontosságú fegyvereket. Első nekifutásra értelemszerűen még lesből le kell szedni a nagyját, aztán lehet támadni a többit. Fontos, hogy tárcserénél lehetőleg valami fedezékben álljunk, mivel akkor ugye elég nehéz lelőni a felbukkanó ellenfeleket. Külön képzettséget igényelnek a speciális fegyverek. Nem véletlen, hogy többjátékos módban általában erre külön embereket szoktak használni egy csapaton belül. Elsősorban a mesterlövészpuska az, amivel igazi művészet lőni. Legalábbis hatékonyan. A majdnem kiszámíthatatlanul mozgó ellenfelek általában csak néhány alkalmat adnak arra, hogy lelőjük őket, mert mivel ők sem bolondok, ezért fedezékről-fedezékre fognak minket megközelíteni. A mesterlövészek természetesen szigorúan fekvő helyzetből kell lőnie, hiszen a pontosság nagyon sokat számít. Amivel még lehet trükközni az ne más, mint hogy lehetőség van a játékban visszatartani a levegőt. Persze ez a gép előtt ülve sem árt néha :), de itt most arról van szó, hogy Jack barátunk is meg tudja ugyanezt csinálni a Far Cry teremtette virtuális valóságban. Mivel ez a képesség meglehetősen rövid idegi tart, így gyorsan kell cselekednünk a puskával. Ez persze azt is jelenti, hogy nem kötelező a fekvés, de ha tehetjük, akkor mégiscsak feküdjünk neki a melónak. Az sem mindegy persze, hogy a fejét, vagy éppen a bal lábának kisujját találjuk el. Azt minden fegyvernél szintén vegyük figyelembe, hogy egyes karakterek esetében egyáltalán nincs golyóálló páncélzat a célszemélyen, míg az elítebb egységeknél ez alapfelszerelése és célszerű a fedetlen fejbe eregeti az ólmot. Visszatérve a mesterlövészpuskához: a fekvést másrészt nyugodtan megtehetjük, mivel a célpontok közvetlen veszélyt egyelőre nem jelentenek (ha van eszünk, akkor jó messziről szedjük le az ipseket :-), így nem fog kialakulni az a helyzet, hogy mi a földön fekszünk, míg a katonák mellettünk rohangálnak. Arra azonban ügyelnünk kell, hogy ha mesterlövész puskával nyomulunk, akkor előbb-utóbb bemérik a helyünket. Ez a helikopter esetében rögtön kínos helyzetbe is hozhat minket, míg sima katonáknál még általában van pár percünk, mire a közvetlen támadás bekövetkezne. A rakétavető is egy eléggé speciális darab, de valahogyan nem éreztem anynyira átütő erőnek, mint amilyen überfegyver a többi FPS játékban. Persze itt most nem egy Quake 3 esetre gondolok, hanem egy teljesen hétköznapi FPS játékra, ahol ha már mást nem tudunk csinálni, betolunk pár rakétát, aztán csókolom. A célzással itt sincs probléma, mivel a zoom segítségével gyorsan be tudunk célozni bárkit közepes távolságra. De gyalogosok ellen vajmi kevés a hatékonysága. Ez talán inkább

bug lehet, mintsem szándékos dolog, mivel valamikor az ipse mellett robbant a cucc és mégis egyben maradt. Persze telitalálatkor nem sok esélyük van a menekülésre. Amiért mégis nagy szerepe lehet a raketavetőnek, az nem más, mint hogy kiválóan alkalmazható járművek ellen. Ezt is ajánlatos valamilyen fedezékből összeshozni, mivel a járműveken lévő gépágyúval nem jó sokáig szembenézni.

A járművek tekintetében nagy előnyre tehetünk szert, ha sikerül egyet kézbe kaparítani. Egyben azonban ne bízzunk, ez pedig nem más, mint a jármű páncélzata. Ugyanis a mi életünk, illetve a jármű páncélzata két külön fogalom, azaz ha lövik a járművet, akkor mi nem fogunk sérülni, de ha már minket lőnek, akkor a jármű páncélzata nem fog semennyire sem megvédeni. Ez persze teljesen reális, legalábbis azt figyelembe véve, hogy minden jármű nyitott, így ez elvileg lehetségges is. Így egy-egy szebb lövéssel gyorsan megszabadulhatunk a vezetőtől és birtokba vehetjük a járgányt. Ez hajók esetében viszonylag elég könnyű, mivel meglehetősen nagy a nyílt víz felülete, ahova hosszan célozhatunk, de egy erdei úton felénk száguldó buggy esetében már igazán össze kell kapnunk magunkat. A rizikó kétségkívül megéri, főleg többjátékos módban, hiszen amint azt már a BF1942-nél is láthattuk, aki a járműveket kontrollálja, az jó eséllyel indulhat a győzelemért is. Mennyivel más érzés, amikor a gépágyú válaszolgat a fejünk fölül az ellenség csirke kézi fegyvereire. :)

Amire kevésbé számítsunk, azok a kézigránátok. Nekem valahogy nem jöttek be. Ez talán azért van, mert a Wolfenstein-ben már megszoktam, hogy ügyes kezeléssel ott és akkor robbannak, ahol kell. Itt pedig a tojások rendelletésszerű kezelése kimerül abban, hogy eldobjuk őket, aztán várjuk, hogy mi sül ki belőle. Ez az eredmény általában semmi különös, mivel az ellenfelek gyorsan reagálnak és elfutnak a közelből, mire a gránát mérőtoztatik felrobbanni. Talán a vakító gránátok egy fokkal jobbak, mivel itt nagyon nem kell célozni. A robbanás után egy ideig senki sem lát semmit, azaz nekiállhatunk ügykódni.

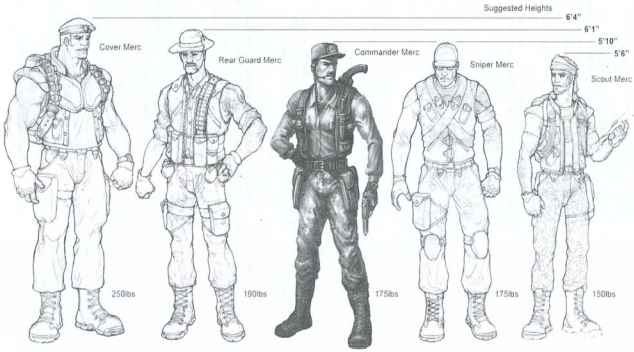
Tekintsünk el ismét egy más téma felé. Ugyan az újság cikkében nagyon nem emeletem ki, de érdemes pár szót beszélnünk arról is, hogy ennyire profin vannak megtervezve a pályák. Az sem mellékes persze, hogy mindezt a hatalmas területet egy alkalommal tölti be a játék. De ez persze inkább technikai bravúr, a minket érdeklő dolgok pedig inkább a tervezők fantáziájával vannak közelebbi kapcsolatba. Ahogy azt már megtudtuk, a játékban vagy lopózkodunk, vagy pedig megyünk egyenesen neki az ellenfélnek. Persze lehet kombinálni, de ha már belejövünk az egyikbe, akkor azt már aligha fogjuk feladni a másik kedvéért. Az a tény, hogy ezt meg lehet csinálni, már előre jelzi, hogy bizony neki kellett fekődniük a témának a pályák megtervezésekor. Ennek megfelelően, lehet, hogy az elsőre szinte lehetetlen küldetéseket egyszerűen megoldhatjuk, melyhez nem kell mást tennünk, mint hogy jóval körültekintőbben körülnézünk. Ehhez a legjobb példa talán a Fort nevezetű pálya, ami a demoban is szerepelt. A parton indulunk, illetve csak indulnánk,

mivel felesleges a parton végigmenve megütköznünk azzal a közel 20 katonával, akik ott táboroznak. Egyszerűbb, ha rögtön egy jobb kerülővel elhúzunk a parti sziklák mellett és a kis sziget másik oldalán kötünk ki. Itt a part elég lankás ahhoz, hogy fel tudjunk kapaszkodni rajta, másrészt egyenes út vezet fel egészen az erődig. Ehhez hasonló esetek garmadával találhatók a játékban. Másik hasonló eset még az lehet, hogy ha jobban körülnézünk, akkor szépen találunk egy terepjárót, amivel már jóval nagyobb eséllyel száguldozunk a csapatokban felénk közeledő arcokkal szembe. Mindez persze csakis attól függ, hogy hogyan állunk neki játszani. Aki komolyan veszi a játékot, az minden bizonnyal, külön felszólítás nélkül végignézi a terepet még akkor is, ha már régen tovább mehetne. A másik véglethez pedig ugyan hiába is beszélnék, hiszen őket úgyis csak az érdekli, hogy a trófeák mellé felkerüljön az FC is. A közbenső kategóriára remélem, azért ösztönzőleg hatott egy kicsit ez a pár példa arra nézve, hogy igenis érdemes felderíteni a környezetet. A poén persze az, hogy az FC esetében erre általában rá is vagyunk kényszerítve, mivel igencsak megizzad, aki e nélkül szeretné végigtolni a játékot. :)

Az ellenfelekről sem esett nagyon sok szó eddig, pedig vannak szép számmal. Az első pályákon általában az alap zsoldosokkal fogunk találkozni, akik különösebb problémát nem okoznak. Azzal az egy kivétellel, hogy a parancsnokaik már jóval nagyobb kihívást jelentenek. A másik fontos velük kapcsolatban, hogy az égadta világon mindenféle fegyverrel rohangálhatnak, így még véletlenül sem fogjuk tudni, hogy a felbukkanó arc éppen mivel próbál minket a túlvilágra átküldeni. A pisztolyosokon persze csak röhögünk, aztán hamar lehervad a mosoly az arcunkról, amint a következő már egy automata szerkentyűvel jön elő. De még ezek sem vészesek. Annál inkább azok az arcok, akiknek a vállán valami kis fura szerkentyűt gondolunk felfedezni. Nos, ez nem más, mint egy raketavető, amivel pofátlanul gyorsan és pontosan van képük lőni. Ha ilyet látunk, ne tétovázunk elhúzni a csíkot valami fedezékbe, aztán szépen nyugisan beszélgessünk el vele a mesterlövészpuska távcsövén keresztül. A másik hasonlóan kellemes meglepetés a mesterlövészek személyében érhet minket, de ezek száma szerencsére nem nagy. A legjobb, ha nem is foglalkozunk velük, inkább gyorsan mozgunk és a fák takarásában maradunk. Az épületekben találkozhatunk tudósokkal és egyéb dolgozókkal, akik egy rövid sorozat után a pokolban folytatják kutatói pályafutásukat. Itt a legkomolyabb ellenségek mindenképpen a különféle szörnyszülöttek, illetve génmanipulált nyuffancsok, akiknek van pofájuk még fegyvert is használni. Elsősorban nagy számuk aggaszthat minket. Hasonló kellemetlen arcok az elit egységek tagjai, akik ellen már igazán fel kell kőni a gatyát, ha túl akarjuk élni a velük való találkozást. Szerencsére ezek a helyek meglehetősen szűkek, így egy-egy jobb pozíciót elfoglalva leszedhetjük őket nagyobb gond nélkül. A gáz akkor van, ha egy-egy nagyobb raktárban kerülnek elő, bár ekkor sem kell nagyon megijedni, csak gyorsan futni. :)

Röviden ennyi lenne ez a kis pluszamit még úgy éreztünk, meg kell velenek osztanunk, ugyanis a játék annyira összetett és jó, hogy megéri még ezt a pár oldalt rászánni. Én személy szerint úgy érzem, elsősorban a grafikai és technikai cuccok azok, amik fontosak lesznek a következőkben, mert a játék gépigénye nagyon magas. Ezzel kapcsolatban még pár oldal erejéig mindenképpen visszatérünk a Far Cry-ra. Addig is jó játékot és persze HF.

Ch0Oler


Suggested Heights
6'4"
6'1"
5'10"
5'6"
Cover Merc
Rear Guard Merc
Commander Merc
Sniper Merc
Scout Merc
250lbs
190lbs
175lbs
175lbs
150lbs